



**Universidade de  
Aveiro  
2014**

Departamento de Comunicação e Arte

**FRANCISCO PEDRO  
DA FONSECA  
ALMEIDA MARTA**

**A IMAGEM NA DOCUFICÇÃO: “ERASMUS NOW!  
A REDENÇÃO DE UMA DOCUFICÇÃO”**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Dr. António Valente, professor auxiliar convidado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.



Aos meus pais por pensarem sempre primeiro em mim.

Ao Eduardo e ao Tomás por terem sido a minha família ao longo desta experiência.



## O júri

Presidente:

**Professora Doutora Ana Carla Miguéis Amaro**

Professora Auxiliar na Universidade de Aveiro

Vogal - Arguente Principal:

**Professora Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira**

Professora Auxiliar na Universidade de Trás-Os-Montes e Alto Douro

Vogal - Orientador:

**Professor Doutor António Manuel Dias Costa Valente**

Professor Auxiliar Convidado na Universidade de Aveiro



## **Agradecimentos**

Agradeço aos professores Dr. António Valente e Dr. Vania Baldi pelas suas orientações mas, sobretudo, por me terem proporcionado viver umas das melhores experiências da minha vida.

Aos meus amigos “Xonxos”, ao Jó, Miguel, João, Guga e Stefanie pelo apoio, amizade e amor incondicionais.

A todos os novos amigos que fiz ao longo desta experiência, que participaram nela e que farão parte da minha vida para sempre.

Ao Gabinete de Estágios e Saídas profissionais, em especial à Marta Oliveira, por toda a ajuda ao longo do programa Erasmus.

Um obrigado ao professor Marco Moschini, tutor na Universidade de Perugia, durante o programa Erasmus, pela sua atenção, boa-disposição e por ter sido incansável no apoio prestado.





**Palavras-Chave**

Erasmus, Perugia, docuficção, documentário, ficção.

**Resumo**

O presente trabalho desenvolve um estudo realizado sobre um género que engloba duas vertentes cinematográficas, o documentário e a ficção, num só artefacto - a docuficção. São analisados cada um dos géneros, desde as suas diferenças, evoluções ao longo dos anos, e sobretudo as principais características específicas, que levam em conjunto, à conceção de uma docuficção, bem como o surgimento e as características da mesma.

Com base neste enquadramento teórico realizou-se uma docuficção, baseada na experiência de mobilidade proporcionada pelo programa Erasmus. Durante a fase de implementação prática deste documento são explicadas e justificadas todas as opções tomadas no desenvolvimento do projeto.



**Keywords**

Erasmus, Perugia, docufiction, documentary, fiction.

**Abstract**

This work develops a study on a genre that encompasses two film sections, documentary and fiction, in one single artifact - the docufiction. The differences and developments over the years are analyzed for each genre and the specific key features that form the docufiction design are enlightened as well as the appearance and characteristics.

Based on the theoretical framework a docufiction was created, based on the experience of mobility provided by the Erasmus program. During the practical implementation of this document, all the choices that were made in the development of the project are explained and justified.



## Índice de Conteúdos

### 1. Introdução

1.1 Contexto.....	1
1.2 Problema de Investigação.....	2
1.3 Finalidades e Objetivos.....	3
1.4 Metodologia.....	4
1.5 Estrutura da Dissertação.....	5

### 2. Enquadramento Teórico

2.1 O Documentário	
2.1.1 Síntese Histórica.....	6
2.1.2 Características.....	10
2.2 A Ficção	
2.2.1 Síntese Histórica.....	14
2.2.2 Características.....	18
2.3 A Docuficção	
2.3.1 O Surgimento.....	20
2.3.2 Características.....	21
2.4 O <i>Web</i> Vídeo	
2.4.1 Características e Difusão.....	23

### 3. Implementação Prática

3.1 Pré-Produção	
3.1.1 A Ideia.....	26
3.1.2 Direção de Fotografia.....	27
3.2 Captura	
3.2.1 O Método.....	29
3.2.2 O Equipamento.....	30
3.3 Edição	
3.3.1 A Análise.....	32
3.3.2 A Construção.....	32
3.4 Pós-Produção	
3.4.1 Correções.....	38
3.4.2 Detalhes.....	40
3.5 Exportação	

3.5.1	Render Final.....	49
3.5.2	Divulgação.....	51
<b>4.</b>	<b>Conclusão</b>	
4.1	Considerações Finais.....	53
4.2	Limitações do Estudo.....	53
4.3	Sugestões de Investigação Futuras.....	54
<b>5.</b>	<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>55</b>

## Índice de Figuras

<b>Figura 1</b> - Imagem retirada do filme "A Saída dos Operários da Fábrica" .....	6
<b>Figura 2</b> - Imagem retirada do filme "A Man With a Movie Camera" .....	8
<b>Figura 3</b> - Cenário do filme "A Viagem à Lua" .....	15
<b>Figura 4</b> - Imagem retirada do filme "2001: A Space Odyssey" .....	16
<b>Figura 5</b> - Imagem retirada do filme "The Matrix" .....	17
<b>Figura 6</b> - Imagem retirada do filme "Elephant" .....	22
<b>Figura 7</b> - Comparação entre o aspeto visual de "Odisseia" e "Erasmus Now!" .....	27
<b>Figura 8</b> - Alguns planos de maior beleza em Perugia .....	28
<b>Figura 9</b> - Diferente tipos de planos usados ao longo da narrativa documental .....	29
<b>Figura 10</b> - Camara <i>Canon 600D</i> vista de diferentes lados .....	30
<b>Figura 11</b> - Imagem do ambiente do <i>Premiere Pro CS6</i> . No canto superior esquerdo o explorador de ficheiros, no inferior esquerdo o painel de pesquisa, logo de seguida à direita os atalhos para ferramentas de edição, em baixo a <i>timeline</i> , e por cima desta a janela de pré-visualização .....	33
<b>Figura 12</b> - Utilização da ferramenta de corte, <i>razor tool</i> , na <i>timeline</i> .....	34
<b>Figura 13</b> - Utilização da ferramenta <i>speed/duration</i> .....	35
<b>Figura 14</b> - Utilização da transição <i>cross dissolve</i> .....	36
<b>Figura 15</b> - Utilização da transição <i>dip to black</i> .....	37
<b>Figura 16</b> - Utilização do efeito de correção <i>auto contrast</i> .....	39
<b>Figura 17</b> - Utilização do efeito de correção <i>brightness &amp; contrast</i> .....	39
<b>Figura 18</b> - Utilização do efeito de correção <i>gamma correction</i> .....	40
<b>Figura 19</b> - <i>Magic Bullet Looks</i> a ser acedido através da janela de pesquisa do programa <i>Premiere Pro CS6</i> .....	41
<b>Figura 20</b> - Aplicação de um filtro através do programa <i>Magic Bullet Looks</i> .....	42
<b>Figura 21</b> - Aplicação da opção <i>frame hold</i> .....	43
<b>Figura 22</b> - Aplicação de <i>keyframes</i> .....	43
<b>Figura 23</b> - Painel para construção de títulos .....	45
<b>Figura 24</b> - Construção de créditos finais rolantes .....	47
<b>Figura 25</b> - Texto informativo .....	48
<b>Figura 26</b> - <i>Renderização</i> de vídeos. ....	49
<b>Figura 27</b> - Painel de exportação .....	50
<b>Figura 28</b> - Carregamento de vídeos para o YouTube .....	51
<b>Figura 29</b> - Personalização do vídeo enquanto é carregado .....	52





## 1. Introdução

### 1.1 Contexto

O presente trabalho documenta a realização de uma investigação teórica e prática traduzida na conceção de uma docuficção acerca da experiência Erasmus<sup>1</sup> na cidade de Perugia<sup>2</sup>, Itália. Assim, pretendeu-se refletir e poder dar a conhecer sobre as principais vantagens, problemas vividos, o dia-a-dia e outros fatores que marcaram esta experiência. No entanto, tanto a experiência Erasmus como a realização da referida docuficção foram feitas em colaboração com dois colegas. Assim, os três assumiram diferentes cargos ao longo da realização do projeto audiovisual e, como resultado disso, cada um idealizou a realização de uma dissertação sobre a sua importância que teve na realização do mesmo.

Ao longo desse mesmo projeto, o investigador ficou encarregue de vários cargos, tais como: direção de fotografia, edição, pós-produção e, em alternância com os outros colegas de projeto, operação de câmara. Em resumo, o investigador tornou-se basicamente responsável por toda a imagem ao longo do projeto, quer na sua idealização, na sua realização ou na sua finalização. Por esse mesmo motivo foi atribuído como título à presente dissertação: A imagem na docuficção: “Erasmus Now! A redenção de uma docuficção”

Este projeto, a nível pessoal, conciliou-se com os interesses do investigador devido à forte componente audiovisual nele presente que acabou por ser um culminar dos estudos efetuados durante todo o Mestrado em Comunicação Multimédia – Ramo Audiovisual Digital<sup>3</sup>.

Ao longo deste documento será, assim, realizada uma descrição detalhada de todos os processos correspondentes à conceção da referida docuficção, no que respeita apenas à imagem, bem como explanado o referencial teórico utilizado como suporte às decisões tomadas durante a realização deste projeto.

---

<sup>1</sup> Página referente ao programa Erasmus da Universidade de Aveiro - <http://www.ua.pt/erasmus>

<sup>2</sup> Página com informação referente a Perugia - <http://pt.wikipedia.org/wiki/Per%C3%BAgia>

<sup>3</sup> Página oficial do Mestrado em Comunicação Multimédia – Ramo Audiovisual Digital da UA

## 1.2 Problema de Investigação

Nos dias de hoje é fácil constatar a evolução progressiva do cinema em variadíssimos pontos, seja na inovação das técnicas de filmagem e representação, na evolução dos *softwares*<sup>4</sup> de edição e pós-produção, nos investimentos financeiros, entre outros. Este projeto pretende salientar aspetos teóricos e técnicos concebidos como importantes para uma introdução à história da docuficção.

É impossível falar-se de documentário ou de ficção sem se falar de cinema, e quando se fala de cinema, é fulcral salientar uma síntese da sua evolução, do seu trajeto desde dos Lumière<sup>5</sup> a Spielberg<sup>6</sup>, do contraste entre o cinema clássico e o moderno, e é neste último que o investigador se baliza.

É com base nesta forma experimental de fazer cinema que o presente projeto se focaliza, no cinema moderno. Aqui, na prossecução desta linha experimental, entra a docuficção. A necessidade de divulgar este género cinematográfico alternativo e vontade de retratar o real e criar o ficcional, a liberdade que é permitida em filmar e documentar o próprio dia-a-dia, o dia de três estudantes portugueses em Erasmus, as potencialidades que cada género contém e que, juntas, se justificará no desenvolvimento da pesquisa, como sendo intrínsecas e complementares.

Isto leva, assim, à pergunta de investigação:

"Que metodologia pode ser utilizada para a realização de uma docuficção que tem como objetivo retratar visualmente o dia-a-dia de um estudante Erasmus?"

---

<sup>4</sup> O termo *softwares* refere-se a programas de computador.

<sup>5</sup> Auguste Lumière e Louis Lumière, irmãos, foram célebres inventores e pioneiros no campo da cinematografia.

<sup>6</sup> Steven Spielberg é, atualmente, um dos mais famosos cineastas da história do cinema.

### 1.3 Finalidades e Objetivos

Assente na principal finalidade da criação de uma docuficção com base numa experiência Erasmus de três alunos da Universidade de Aveiro em Itália, na cidade de Perugia, a satisfação desta meta foi procurada através dos seguintes objetivos:

- A criação de uma metodologia para a criação dessa mesma docuficção;
- Vivenciar, compreender, analisar e retratar tanto as dificuldades e obstáculos como as entusiasmantes descobertas geradas através de um confronto intercultural que se deparam no percurso de um aluno em mobilidade;
- Averiguar as diferenças notórias no processo de criação de uma docuficção para a *web*<sup>7</sup> em comparação com uma não direcionada para este meio;
- Definir que tecnologias melhor permitem recolher o produto audiovisual pretendido;
- Analisar e comparar outras experiências, com tecnologias diferentes, com o intuito de melhor desenvolver o documento audiovisual a realizar;

---

<sup>7</sup> O termo *web* refere-se ao sistema de documentos que são interligados e executados na internet.

## **1.4 Metodologia**

Uma vez decidido o problema de investigação, avançou-se para a fase da exploração da recolha e análise de literatura conveniente a esta investigação.

Assim, como ponto de partida, assume-se que esta investigação se socorreu de uma pesquisa bibliográfica inicial com o intuito de compor um enquadramento teórico que suporta os conceitos a explorar.

Ao longo dessa pesquisa, os conceitos mais focados foram essencialmente os de documentário, ficção e docuficção. No que aos dois primeiros diz respeito, foi possível encontrar bastante bibliografia, com eles relacionada, sendo possível construir uma base teórica corretamente fundamentada. Já quanto ao conceito de docuficção, que acaba por ser o conceito mais importante de toda a investigação, denotou-se falta de bibliografia específica disponível à cerca deste conceito.

No que diz respeito ao procedimento metodológico, é do tipo investigação-ação, uma vez que é esta a metodologia que mais tem que ver com cooperação e feedback, entre investigadores e participantes.

## 1.5 Estrutura da dissertação

Para a construção desta dissertação adotou-se a sua divisão em quatro diferentes capítulos: a introdução, o enquadramento teórico, a implementação prática e a conclusão.

No primeiro capítulo, o estudo em caso é introduzido e contextualizado e o seu âmbito, objetivos, problemática de investigação e metodologia são referidos e explanados.

Quanto ao segundo capítulo, no enquadramento teórico, é exposta toda a informação teórica, que foi adquirida através de uma revisão literária, a qual serviu como base para todo o trabalho.

Na implementação prática, terceiro capítulo, pretende-se descrever todo o processo referente à imagem e às suas características na criação e desenvolvimento da docuficção “Erasmus Now! A redenção de uma docuficção”. Toda essa descrição se divide em diferentes fases passando pela pré produção, na qual se explica o surgimento da ideia, a sua idealização, a informação visual recolhida previamente, possíveis referências visuais que influenciaram o projeto em si e a realização de um *brainstorming*<sup>8</sup>, a captura, onde se esclarece os métodos de gravação utilizados bem como todo o equipamento usado neste processo e como esse material foi controlado, a edição, na qual se elucida toda a análise que foi feita ao material visual que foi capturado e a sua construção, através do manuseamento do programa de edição, de forma a formar a narrativa pretendida incluindo todos os passos dados nesse sentido, a pós-produção, onde são explicadas todas as correções finais bem como que esclarecido o acrescento pequenos detalhes que melhoram a qualidade do projeto e, por fim, a exportação, na qual todas as características do vídeo final e de que modo e com que objetivo este foi exportado são expostas.

Por fim, no último capítulo, é feita uma ponderação sobre todo o trabalho desenvolvido, comentadas limitações intrínsecas a este estudo bem como algumas perspetivas de trabalho futuro no âmbito deste projeto.

---

<sup>8</sup> O termo *brainstorming* alude a uma técnica de dinâmica de grupo, explorando a criatividade dos seus participantes com o objetivo de daí resultarem novas ideias.

## 2. Enquadramento Teórico

### 2.1 O Documentário

Neste capítulo é feita uma abordagem ao género documentário, sintetizando a sua história, desde a sua génese até aos dias de hoje, sem deixar de elucidar as suas mais marcantes características, particularmente aquelas relacionadas com a imagem, e de que forma estas poderão influenciar o género cinematográfico que é a docuficção.

#### 2.1.1 Síntese Histórica

Antes de iniciar uma breve abordagem à história do documentário convém esclarecer a origem do próprio cinema uma vez que existe quem defenda que o conceito de documentário tenha surgido simultaneamente com o conceito de cinema, assegurando “A Saída dos Operários da Fábrica”<sup>9</sup>, em 1895, pelos irmãos Lumière, como a primeira sessão de cinema alguma vez realizada. Esta, já por si, passível de ser considerada um documentário visto exibir cenas do quotidiano, retratando a época. (Tomba, 2002, p.45)



Figura 1 - Imagem retirada do filme "A Saída dos Operários da Fábrica"

Porém, a associação dos irmãos Lumière à génese do cinema não passa de um mito. Na verdade, o cinema surgiu quatro anos antes, em 1891, na América, quando o pioneiro Thomas Edison e William Kennedy Laurie Dickson, seu principal colaborador,

---

<sup>9</sup> “A Saída dos Operários da Fábrica” no Internet Movie Data Base (IMDB) em <http://www.imdb.com/title/tt0000010/>.

realizaram aquele que verdadeiramente é o primeiro filme da história. Em 1895, data em que os irmãos Lumière realizaram o seu primeiro filme, Thomas Edison e William Dickson já teriam rodado qualquer coisa como setenta e cinco filmes. (Briselance & Morin, 2011, p.11)

Apesar de se acreditar, como referido, que o primeiro filme dos irmãos Lumière possa conter características semelhantes às de um documentário, a origem do mesmo remete à década de 1920 e início da de 1930. (Tomba, 2002, p.46)

Em 1913 o explorador Robert Flaherty foi contratado para capturar e registar uma expedição com uma câmara. O resultado desse projeto surge em 1922 com o filme “Nanook of the North”<sup>10</sup> retratando a história e a cultura de uma família de esquimós. “Nanook of the North” foi assim considerado o protótipo do filme documental visto que devido à sua linha narrativa e estética não puder ser enquadrado na categoria de ficção. Contudo, Flaherty manipulou o filme nalguns sentidos chegando mesmo a alterar o nome do personagem principal. (Aufderheide, 2007, p.2) Manipulação essa que será de grande importância no surgimento, muitos anos mais tarde, da docuficção.

Mas foi precisamente, ainda que de forma indireta, através de um dos filmes de Flaherty, “Moana”<sup>11</sup> de 1926, que surgiu, pela primeira vez, a palavra “documentário”. O seu autor foi John Grierson numa análise, de sua autoria, a esta obra de Flaherty. (Candeloro, 2000, p.17)

Inspirado pela arte futurista, Dziga Vertov opõe-se completamente à ficção publicando o seu primeiro manifesto teórico, no qual exaltava a revolução do cinema, a morte de tudo o que será feito como o cinema psicológico e o cinema baseado em falsidades e exalta a existência exata e mecânica das máquinas e da tecnologia como objeto de observação nos seus filmes

Assim, em 1929, Vertov lança o filme “A Man With a Movie Camera”<sup>12</sup>. O filme retrata um dia típico em Moscovo desde o amanhecer até o anoitecer utilizando as técnicas de edição e inovações experimentais cinematográficas manifestadas por Vervov. Este mostra-se objetivo quando afirma ser seu desejo, em vez de simplesmente registar a

---

<sup>10</sup> “Nanook of the North” no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0013427/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0013427/?ref_=fn_al_tt_1).

<sup>11</sup> “Moana” no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0017162/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_3](http://www.imdb.com/title/tt0017162/?ref_=fn_al_tt_3).

<sup>12</sup> “A Man With a Movie Camera no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0019760/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0019760/?ref_=fn_al_tt_1).

realidade, tentar transformá-la e iluminá-la através do poder da câmara *kino-pravda* “cine-olho”. Este método adotado por Vertov desvinculava o cinema da literatura ou do teatro conferindo ao documentário particularidades únicas como a sua fiabilidade ao real sem qualquer uso de encenação. (Tomba, 2002)

Baseado no novo conceito do “cine-olho”, em 1930, o governo dos Estados Unidos da América cria uma comitiva dedicada à produção de filmes propagandistas com o intuito de poder expandir a voz do governo.

O documentário assume assim, nesta época, uma postura propagandista. (Aufderheide, 2007, p.6)

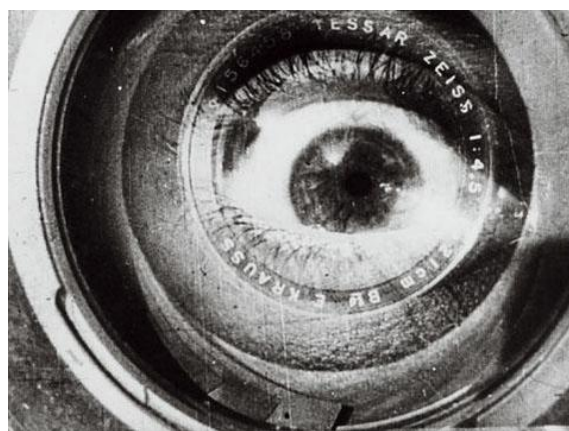


Figura 2 - Imagem retirada do filme "A Man With a Movie Camera"

O brasileiro Alberto Cavalcanti, que trabalhou nas mais variadas áreas do cinema, durante a década de 1920, com as vanguardas francesas e nas décadas de 1930 e 1940 no documentarismo inglês, tendo trabalhado ao lado do próprio Grierson, participou, como realizador, no documentário “Rien que Lês Heures”<sup>13</sup>, em 1926, sobre o cotidiano urbano parisiense, inaugurando assim um tipo de documentário voltado para o próprio entorno do cineasta, uma espécie de antropocinematografia de estranhamento do familiar/próximo, que antecipava inúmeras “sinfonias da cidade” que o documentário constituiria em seguida nos mais diferentes recantos do mundo. Essa experiência teria continuidade oito anos depois, na sua estreia inglesa, no âmbito da proposta griersoniana<sup>14</sup> de documentário socio educacional, com a curta-metragem “Pett and Pott”, de 1934. (Aufderheide, 2007, p.15)

A esta altura a tensão em torno da definição de documentário era grande. Essa tensão, causada em grande parte por três pioneiros do documentário, Robert Flaherty,

<sup>13</sup> “Rien que Lês Heures” no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0183710/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0183710/?ref_=fn_al_tt_1).

<sup>14</sup> Referente a John Grierson.



John Grierson e Dziga Vertov, devia-se ao facto de cada um afirmar que o seu ponto de vista e a sua forma de realizar um documentário seria a mais correta e verdadeira. (Aufderheide, 2007, p.25)

Grierson, tentando dar um passo à frente, veio declarar que o documentário deveria ter uma função mais social e menos artística. Foi ainda mais longe tentando provar, em 1942, que o documentário não deveria ser considerado cinema, como uma qualquer outro filme de Hollywood<sup>15</sup>, mas algo distinto. (Aufderheide, 2007, p.35)

Alguns anos mais tarde, Jean Rouch, inspirado na técnica *kino-glaz* de Dziga Vertov fez emergir, em 1961, com o filme “Chronicle of a Summer”<sup>16</sup>, o que veio ser apelidado de *cinema vérité*. Este “cinema verdadeiro” pretendia sê-lo, de facto, mostrado apenas e só a realidade. (Aufderheide, 2007, p.50, 51)

O equipamento revolucionário que surgiu na década de 1960 e de que Rouch dispôs na altura, como tecnologia 16mm, melhorias significativas na sincronização do som com a imagem, camaras portáteis com tripés, veio ajudar a conferir esta realidade extrema às suas obras. (Yakhni, 2001, p.10)

Contudo este *cinema vérité* foi alvo de grande polémica e divisões: enquanto que Robert Drew afirmava simplesmente que todos os documentários realizados até então eram “falsos” o realizador alemão Werner Herzog categorizava este cinema como um “cinema de contabilistas”. Sentiu-se então a necessidade de denominar o cinema documental realizado oposto ao *cinema vérité*. Assim, opostamente, nasceu o “free cinema” com o incentivo de Lindsay Anderson, que afirmava que o *cinema vérité* era apenas uma desculpa para os realizadores não serem criativos mas sim uns pretensiosos jornalistas. (Aufderheide, 2007, p.52, 53)

Durante as décadas de 1970 e 1980 surgiram ainda estilos de cinema documental pouco convencionais, com grande ligação política, sobretudo com a contribuição de organizações culturais públicas. (Aufderheide, 2007, p.19)

---

<sup>15</sup> Distrito norte-americano, situado em Los Angeles, mundialmente famoso pela forte concentração de empresas do ramo cinematográfico e pela influência que exerce globalmente nesse setor.

<sup>16</sup> “Chronicle of a Summer” no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0054745/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0054745/?ref_=fn_al_tt_1).

Em 1990, o *cinema vérité* caiu em desuso e deixou de ser revolucionário. Apesar disso, as suas técnicas continuaram a ter utilidade para peças como documentários musicais, para retratar o que acontece nos bastidores ou durante as gravações, em séries de polícias e especialmente em anúncios políticos de modo a transparecer credibilidade. (Aufderheide, 2007, p.55)

Durante essa década o cinema documental tornou-se num negócio de grande escala, a nível mundial, com lucros astronómicos assentes em séries com o objetivo de retratar a vida real, a par do cinema na sua generalidade que contou com o aparecimento do DVD<sup>17</sup>, *video-on-demand*<sup>18</sup> e o aluguer de filmes. (Aufderheide, 2007, p.4).

Contudo, com o crescimento dos *downloads*<sup>19</sup> de filmes, sobretudo a partir de 2006, o documentário enfrentou novas ameaças com os documentários caseiros, lançados na *web*, a conseguirem maior projeção do que muitos documentários em festivais ou cinemas.

Ainda assim, o documentário continua a ser um dos géneros com mais rentabilidade como foi possível observar no Brasil, em 2007, onde o documentário foi o segundo género com maior número de lançamentos no mercado, ultrapassando a comédia, animação, aventura e ação. (Trindade, 2010, p.2)

Supõem-se que no futuro, os documentários possam passar a ser produzidos *online* e a serem realizados para a *web* e para dispositivos como os telemóveis. (Aufderheide, 2007, p.21)

### 2.1.2 Características

Mas então como será possível definir um filme documental?

Será o oposto de um filme ficcional, um filme que deve ser encarado seriamente, uma obra que tem como função ensinar e transmitir novos conhecimentos, ou simplesmente um filme sobre uma história real? A resposta a estas questões não é tão fácil como parece. (Aufderheide, 2007, p.1, 2)

---

<sup>17</sup> Abreviatura de *Digital Versatile Disc*. Um disco com maior capacidade e mais versátil do que o vulgar *Compact Disc* (CD).

<sup>18</sup> Sistema que permite ao utilizador ver vídeos à sua escolha, quando quiser, através numa página *web* ou na televisão.

<sup>19</sup> Descarregamento de dados, neste caso de filmes, através da internet, muitas vezes de forma ilegal.

Contudo, o filme documental é tido em conta como um área de características e regras tradicionais que devem ser tidas em conta. Transpô-las será considerado como a realização de uma obra inventiva ou, no mínimo, criativa. (Ramos, 2003, p.2)

Poderá até dizer-se que o documentário não consegue apresentar uma definição técnica e formal mas sim uma ideia de criação vinculada ao seu autor e ao período em que é realizado. (Gregolin, Sacrini & Tomba, 2002, p.8)

O documentário pode relacionar-se, de certa maneira, diretamente com a tecnologia e com a câmara uma vez que foram evoluindo um a par do outro. (Candeloro, 2000, p.17)

Exemplos disso são avanços tecnológicos como o microfone junto à camara, o equipamento de tamanho reduzido bem como a sua evolução ao nível da qualidade de captação que foram surgindo no decorrer do século XX (Gregolin, Sacrini & Tomba, 2002, p.14) permitindo aos documentaristas abordar os textos de um outro modo e adaptando a forma ou conteúdo do tema. (Nazareth, 2010, p.65)

Uma das características mais relevantes do documentário é o fato de este se relacionar, de forma clara, com factos históricos. Assim, o rumo que um documentário toma estará sempre definido por um ponto de partida referente a algo ou alguém, seja uma instituição, um lugar ou um grupo de pessoas. Tendo isto em conta, pode afirmar-se que a essência do filme documental se encontra no âmbito do inter-humano e que, é a partir dessa característica que a obra se irá desenvolvendo e fundindo os seus elementos de acordo com a sensibilidade artística do realizador. (Yakhni, ano, p.19, 20)

Todas essas decisões tomadas pelo realizador são expressões do seu ponto de vista criando uma interpretação que tem em conta o grau de criatividade que o próprio imprime aos elementos que compõem o documentário. (Melo, 2002, p.31)

É precisamente pelo facto de o documentário ser um meio de resposta a questões sociais que utiliza, ainda que não parecendo, uma estrutura narrativa muito semelhante à dos filmes ficcionais. (Nazareth, 2010, p.41)

Apesar de tudo, no que ao documentário diz respeito, o realizador tem um controlo bem menos assertivo do que num outro género cinematográfico precisamente por essa sua essência social. O controlo de iluminação, personagens, cenografia quando

da rodagem é extremamente difícil apesar de vir a poder ser contornado na edição, montagem e pós-produção. (Nazareth, 2010, p.52) E é precisamente na montagem que o realizador pode assumir o maior controlo tendo a possibilidade de construir uma narrativa através de várias horas de gravações brutas transmitindo a sensação de um não controlo da realidade. Deste modo é importante não descurar a continuidade temporal e espacial. (Nazareth, 2010, p.66)

Bem como na montagem, o realizador pode também assumir um controlo mais assertivo em cada um dos planos que escolhe, no ato de gravação, uma vez que dois planos diferentes, ainda que do mesmo objeto, transmitem diferentes significados. (Aufderheide, 2007, p.11)

Outras importantes características deste género poderão dividir-se em características fixas ou flutuantes. O documentário deverá discursar sobre o real, num registo *in loco*<sup>20</sup> e de carácter autoral. Estas são as principais características fixas, como afirma Cristina Melo. No entanto é importante reparar no uso de depoimentos, de reconstituições, de personagens fictícias e documentos históricos bem como a presença de narrador e a temática da obra como características flutuantes. As mesmas características indicam que um filme documental apresenta uma duração média entre trinta a noventa minutos. (Melo, 2002, p.36, 37)

Tecnicamente, o processo de captação da imagem de um filme documental é, como não poderia deixar de ser, igual ao dos outros géneros, através de um processo ótico registado sobre um suporte químico, magnético ou digital de um objeto. (Nazareth, 2010, p.43)

Semelhante a outros géneros é também a equipa que trabalha na produção de um filme documental: cineastas, técnicos de som, designers, músicos, técnicos de edição, entre outros. Todavia, a produção de um documentário poderá requerer uma técnica de edição mais avançada e sofisticada em comparação a outros géneros. (Aufderheide, 2007, p.12)

Como já foi possível ficar a compreender o facto de apenas registar aleatoriamente imagens e sons do mundo não cria, milagrosamente, um filme documental. É necessária uma interveniência, um posicionamento do autor na maneira de cruzar as imagens e os sons. E para que tal suceda é necessário que a temática abordada seja

---

<sup>20</sup> Expressão proveniente do latim que significa “no local”.

observada de um determinado ponto de vista espelhando o modo como o realizador expõe os factos. (Melo, 2002, p.36)

Para ser fiável, um documentário está subordinado ao mundo histórico e aos seus atores sociais de modo a que estes reivindiquem a exatidão da narrativa. Deste modo, é obrigação do realizador, delinear estratégias que comprovem isso mesmo. A argumentação torna-se, deste modo, a base organizativa de um filme documental e é através dela que o realizador torna credível a história exibida. (Nazareth, 2010, p.155, 156)

Como referido, e ao contrário da ficção, o documentário estabelece asserções ou proposições sobre o mundo histórico. São duas tradições narrativas distintas, embora muitas vezes se misturem. O nome documentário designa um conjunto de obras que possuem algumas características singulares e estáveis que as diferenciam do conjunto de filmes ficcionais. Mas qual é a diferença entre documentário e ficção? (Ramos, 2003, p.22)

## 2.1 A Ficção

Para ser possível abordar o género que é a docuficção é necessário compreender, acima de tudo, o género documental mas sem descurar o ficcional, uma vez que num documento docuficcional ambos os géneros se misturam. Com base nisso, neste capítulo, será feita uma breve passagem pela história da ficção, com maior incidência no subgénero ficção-científica que, de entre os subgéneros da ficção, foi o que se apresentou como mais importante e marcante historicamente, como será possível ficar a compreender.

### 2.1.1 Síntese Histórica

Como já referido, o género ficcional é um género que engloba outros como *westerns*<sup>21</sup>, terror, musicais, ficção-científica, entre outros. No entanto, todos estes subgéneros se regem pelas mesmas regras básicas, partilham a mesma estrutura e até a mesma origem. Por essa mesma razão todos eles estão englobados no género “principal” que é a ficção. (Candeloro, 2000, p.16)

Essa ficção, e até mesmo o cinema no seu geral, foram-se adaptando e moldando consoante os ímpetos estéticos que surgiram, e vão surgindo, ao longo dos anos. (Telotte, 2001, p.78)

Em 1902, surge aquele que é considerado, para além de um dos primeiros e mais importantes filmes ficcionais, o primeiro filme de ficção-científica. “A Viagem à Lua”<sup>22</sup>, obra do francês Georges Méliès que foi completamente revolucionária quer a nível da sua história, sendo o primeiro filme a incluir seres alienígenas, mas sobretudo a nível técnico graças às técnicas de Méliès que com o simples parar e continuar da gravação, após fazer alterações nas personagens e no cenário criava a ilusão de aparecimento, desaparecimento ou alteração súbita de um determinado objeto ou personagem. (Telotte, 2001, p.25, 79, 80)

Apenas quase três décadas após começam a surgir os primeiros filmes sonorizados. O início desse período, 1930/1940, fica marcado por uma tendência para a realização

---

<sup>21</sup> Estilo de filme ficcional de origem norte-americana que, normalmente, narra as aventuras dos *cowboys* no oeste americano durante o século XIX.

<sup>22</sup> “A Viagem à Lua” no IMDB em <http://www.imdb.com/title/tt0000417/>.

de filmes de terror sendo que a segunda metade da década de trinta viria a ficar mais famosa pela realização de filmes de super-heróis. (Telotte, 2001, p.5, 89)

Esta passagem do terror para o heroísmo bem como a necessidade de um herói, ainda que ficcional, resultou de dois terríveis acontecimentos de escala mundial: a grande depressão e a Segunda Guerra Mundial. Foi nesta altura que surgiu um dos mais conhecidos super-heróis de todos os tempos, Flash Gordon. (Telotte, 2001, p.72)

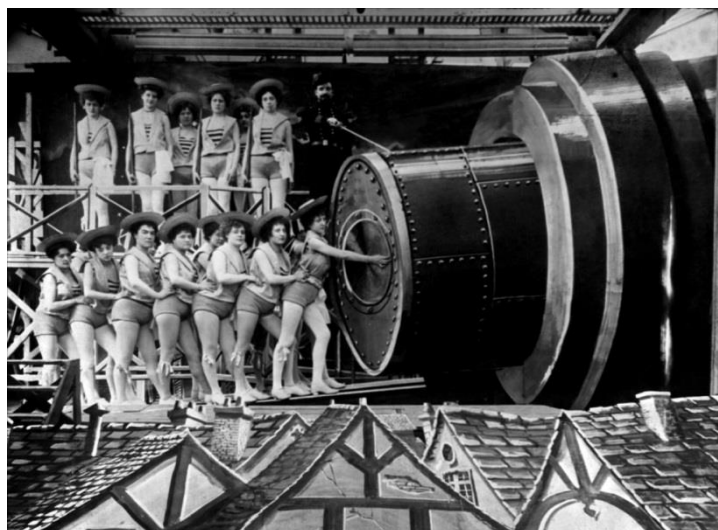


Figura 3 - Cenário do filme "A Viagem à Lua"

Com o pós-guerra as tendências viraram-se para a ciência em grande parte pelo surgimento da bomba atômica bem como para a guerra, com inspiração nos factos sucedidos até então. (Tymn, 1981, p.13)

Exemplos disso são os filmes marcantes da época: "The Day the Earth Stood Still"<sup>23</sup>, de 1951, "The War of the Worlds"<sup>24</sup>, de 1953, entre outros. (Telotte, 2001, p.94, 95, 96)

O fim da década de cinquenta ficou marcado por um outro estilo de filme ficcional: o filme sobre extraterrestres. Estes filmes obtiveram maior procura por parte do público jovem abrindo assim o mercado dos filmes ficcionais. (Tymn, 1981, p.16)

"Invasion of the Body Snatchers"<sup>25</sup> é provavelmente o filme mais marcante dessa época. Nesta obra de Don Siegel, um médico, personagem principal, vem a descobrir que a população da sua localidade estaria vindo a ser substituída por extraterrestres. (Telotte, 2001, p.20, 21)

---

<sup>23</sup> "The Day the Earth Stood Still" no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0043456/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0043456/?ref_=fn_al_tt_2).

<sup>24</sup> "The War of the Worlds" no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0046534/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0046534/?ref_=fn_al_tt_4).

<sup>25</sup> "Invasion of the Body Snatchers" no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0049366/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0049366/?ref_=fn_al_tt_1).



Ao contrário da de cinquenta, a década de sessenta foi pobre em filmes ficcionais realizados. (Telotte, 2001, p.30)

No entanto foi nesta década, em 1968, que surgiu uma obra que ainda hoje é considerada, por muitos, como a mais importante da ficção-científica e a grande responsável pela sua expansão: “2001: A Space Odyssey”<sup>26</sup>, de Stanley Kubrick.

Este magnífico filme, que aborda temáticas como a vida extraterrestre, a evolução humana, a tecnologia e inteligência artificial, veio revolucionar o meio sobretudo pelo seu realismo científico e efeitos visuais pioneiros mas também pelo uso reduzido de diálogo sendo este espaço preenchido por som tendo por base uma das melhores e mais conhecidas bandas sonoras de filmes de todos os tempos. (Telotte, 2001, p.100, 102, 105)



Figura 4 - Imagem retirada do filme "2001: A Space Odyssey"

Na década seguinte, os também poucos filmes ficcionais nela realizados, foram inspirar-se particularmente no tema homem *versus* tecnologia. Este tema teve por base as preocupações sociais dessa época que passavam sobretudo pelo receio de escassez de energia e a poluição exagerada. (Tymn, 1981, p.7, 8) (Telotte, 2001, p.41)

No final da década de setenta e durante a de oitenta surge uma das mais bem-sucedidas sagas não só do género ficcional mas do cinema em geral. Foi nos anos de 1977, 1989 e 1983 que surgiram os primeiros filmes da saga “Star Wars”<sup>27</sup>, de George Lucas. Lucas, com estes filmes, reconfigurou o cinema ficcional, abrindo-lhe novas

---

<sup>26</sup> “2001: A Space Odyssey” no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0062622/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_3](http://www.imdb.com/title/tt0062622/?ref_=fn_al_tt_3).

<sup>27</sup> Primeiro filme da saga “Star Wars” no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref\\_=nv\\_sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref_=nv_sr_2).



portas, tal como Kubrick tinha feito em 1968, com grande ajuda da inovação tecnológica da altura como se observa no início de cada filme, onde Lucas contextualiza o filme, com uma técnica de texto rolante, que dá a ideia que se vai afastando do espectador. Esta técnica teve inspiração em outros filmes ficcionais *westerns*, filmes de guerra e filmes japoneses.

Grande parte das ficções, científicas sobretudo, que surgiram depois, tiveram esta como sua grande inspiração. (Telotte, 2001, p.105, 106)

Um outro filme com elevada importância a nível dos efeitos especiais surge, ainda na mesma década, em 1982, de Steve Lisberger: “Tron”<sup>28</sup>. Este filme, de grande inspiração tecnológica, foi um dos primeiros a utilizar efeitos gráficos produzidos em computador numa dimensão tão elevada. (Telotte, 2001, p.116, 117)

A última grande tendência do cinema ficcional, antes de chegarmos aos dias de hoje, prendeu-se com o aparecimento e desenvolvimento de novas tecnologias e, acima de tudo, da internet. Nos anos noventa surgiram então filmes baseados essencialmente na inteligência artificial, nos *hackers*<sup>29</sup> e na *web*. O exemplo mais famoso disso mesmo foi “The Matrix”<sup>30</sup>, realizado em 1999 pelos irmãos Wachowski. (Telotte, 2001, p.28, 114, 115)



Figura 5 - Imagem retirada do filme "The Matrix"

---

<sup>28</sup> “Tron” no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0084827/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0084827/?ref_=fn_al_tt_1).

<sup>29</sup> Piratas informáticos.

<sup>30</sup> “The Matrix” no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref_=nv_sr_1).

### 2.1.2 Características

Apesar do filme ficcional ter tão diversas influências e desencadear filmes tão distintos todos eles assentam numa estrutura básica para o género apresentando um enredo relativamente fixo, com personagens bastante definidas, num mundo de características rígidas e de final previsível que satisfaça e vá de encontro aos desejos da audiência. (Candeloro, 2000, p.16)

O objetivo de uma ficção é levar a crer, com o máximo de realismo, que se trata de realidade, ainda que demonstrado, claramente, isso ser apenas uma intenção visto a sua palavra-chave ser “entreter”. (Candeloro, 2000, p.30)

Deste modo, a ficção prende-se no paradoxo realidade-invenção, embora seja a ficção-científica que mais se reveja nele uma vez que, como o próprio nome indica, uma ficção-científica, apesar de não deixar de ser uma ficção, engloba pesquisa na tentativa de prever factos científicos que possam vir a tornar-se reais como afirma o famoso escritor e realizador John W. Campbell: “a ficção deverá ser uma tentativa de prever o futuro com base nos conhecimentos atuais”.

O dilema será o mesmo que em qualquer outro filme: o que incluir? O que excluir? (Telotte, 2001, p.3, 8)

Os efeitos especiais são uma das principais características, senão a mais relevante, do cinema ficcional, sobretudo em subgéneros como o terror e ficção-científica. (Telotte, 2001, p.3)

Estes géneros apresentam características tão próprias que qualquer pessoa é capaz de os distinguir apenas com base na sua “linguagem”. Esta linguagem refere-se a todo um conjunto visual que marca o estilo do género: roupas, luzes, armas, ferramentas, entre outros. E enquanto que estes elementos, esta linguagem, representa a dimensão semântica do género, outros aspetos, como as ações dos personagens e acontecimentos típicos, representam a sintaxe. Juntos, estes elementos, permitem modelar a estrutura de um filme deste género. (Telotte, 2001, p.17)

Este género de filmes, acima de outros, reflete a tecnologia que neles é usada na sua própria produção: “Filmes sobre o futuro tendem a ser sobre o futuro dos filmes.” – Garrett Stewart. (Telotte, 2001, p.24, 25)

Porém, muitos têm receio desse futuro uma vez que o filme ficcional tende a fazer uso exagerado dessa tecnologia deixando de parte as questões do nosso dia-a-dia. A capacidade de um computador criar imagens impensáveis aliada à realidade virtual poderá criar, num futuro próximo, a derradeira máquina ficcional. (Telotte, 2001, p.28, 29)

## 2.3 A Docuficção

No seguinte capítulo será introduzido o tema principal desta dissertação: a docuficção. Este género misto que combina o filme documental com o ficcional está cada vez mais presente no panorama cinematográfico e como tal deverá ser abordado o modo como este surgiu, perceber de que modo se misturam os géneros dos quais este deriva, bem como as suas particularidades primordiais.

### 2.3.1 O Surgimento

Como referido anteriormente, pode generalizar-se a definição de documentário em algo real, espelhando atos humanos, sem intervenção da imaginação do seu autor. Em sentido o oposto, o filme ficcional, tem como principal particularidade precisamente a criação do imaginário e do universo não real. Contudo ambos os géneros, como todos os géneros cinematográficos, relatam uma história com enredo, personagens e conflitos. Assim compreende-se que seja possível estes géneros tão distintos combinarem-se. São vários os casos em que a ficção é “contaminada” por imagens reais. Ora, estas imagens, não alteram as características da ficção, apenas lhe transmitem alguma autenticidade. Já no caso inverso, quando imagens ficcionais são inseridas num filme documental, este documentário perde a sua essência e deixa de poder ser chamado assim. Deste modo surge o termo docuficção. (Gregolin, Sacrini & Tomba, 2002, p.7)

Apesar do surgimento do termo docuficção remontar apenas aos anos oitenta é necessário perceber que a mistura entre o documental e o ficcional existe praticamente desde o nascimento do cinema documental.

Recorde-se Robert Flaherty e o seu filme “Nanook of the North”. Já este filme, pioneiro do cinema documental, continha factos ficcionais uma vez que Flaherty introduziu várias alterações ao seu filme com a intenção de conseguir entreter de melhor forma a audiência e ganhar a sua simpatia. Nesta altura, em que se tentava estabelecer um padrão para o filme documental, mal se poderia pensar em criar o filme docuficcional mas foi este o primeiro passo para o seu surgimento.

Durante as décadas seguintes esta mescla de géneros foi “esquecida” com o aparecimento das teorias de Vertov (*kino-glaz*) e de Jean Rouch (*cinema vérité*) com

as quais o documentário se transformou em realismo puro sem qualquer ponta de ficção. (Candeloro, 2000, p.37, 38, 39, 40, 41)

O surgimento do termo, na década de oitenta, apareceu sustentado por académicos que afirmavam que a verdade, a realidade, pode ser constituída e construída a partir de evidências. (Candeloro, 2000, p.46)

Tal surgimento deveu-se também, em parte, à necessidade de novos meios de expressão que permitissem a realização de obras impossíveis até então. (Candeloro, 2000, p.36)

### **2.3.2 Características**

Uma docuficção tem como propósitos essenciais informar e entreter. E é, de facto, o melhor meio para levar informação e entretenimento de modo simultâneo ao espectador.

Ao assistir a uma docuficção o espectador é, assim, desafiado a construir a sua própria visão dos acontecimentos tentando distinguir o real e o fictício. Para tal também colabora, em larga medida, o tipo de edição utilizado pelo realizador na mistura dos géneros ficção e documentário. (Candeloro, 2000, p.37, 42)

É a utilização da câmara como testemunha do acontecimento que confere à docuficção este código representacional. Característica que foi herdada, assim como muitas outras, do género documental. (Candeloro, 2000, p.46, 49, 50)

Um exemplo prático destas características da docuficção é o filme realizado por Gus Van Sant: “Elephant”<sup>31</sup>.

Nesta docuficção Sant concebe o argumento a partir de um mundo histórico na expectativa de esclarecer questões importantes a ele pertencentes.

Assim, escolhe um espaço cenográfico semelhante ao verdadeiro espaço histórico onde encenam os vários atores profissionais, à exceção de dois deles, por ele escolhidos.

Técnica e esteticamente, Sant utiliza, na cinematografia, a câmara ao ombro de modo a que, como referido em cima, esta seja uma testemunha do acontecimento, acompanhando, perseguindo e observando. Na montagem, opta pela montagem

---

<sup>31</sup> “Elephant” no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt0363589/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0363589/?ref_=fn_al_tt_1).

invertida, usando exageradamente *flashbacks*<sup>32</sup> e *flashforwards*<sup>33</sup> fazendo com que a obra perca coerência temporal.

Assim, através destas técnicas, a audiência tem a sensação de presenciar e desfrutar de um acontecimento histórico na primeira fila. (Nazareth, 2010, p.148, 149, 150, 151)



Figura 6 - Imagem retirada do filme "Elephant"

No entanto, o termo docuficção é um termo bastante generalizado podendo definir quase todo o tipo de mistura entre documentário e ficção. Porém, em Inglaterra e nos Estados Unidos da América (EUA), surgiram dois subgéneros tendo em conta as suas diferentes culturas, tradições televisivas e mercados.

Em Inglaterra surgiu o *dramatised documentary* e nos EUA o *documentary drama*, mais conhecido por *docu-drama*. De forma sucinta, enquanto que o *dramatised documentary* apresenta factos reais e fictícios separadamente e distintamente o *docu-drama* mistura-os. (Candeloro, 2000, p.58, 59, 60, 61)

Este segundo subgénero aproxima-se mais de um filme ficcional na tentativa de representar algo real com recurso a factos fictícios. (Aufderheide, 2007, p.23)

Hoje em dia a discussão, as divergências e os debates em torno desta mistura do género ficcional com o documental continuam.

À semelhança de outros géneros, no futuro, o género docuficção deverá passar pela adaptação às novas tecnologias, sobretudo a televisão interativa e a *web*, obtendo repercussões desse novo meio de consumo. (Candeloro, 2000, p.85)

---

<sup>32</sup> Que se refere a uma ação já passada, que já aconteceu.

<sup>33</sup> Que se refere a uma ação futura, que ainda não aconteceu.

## 2.4 O Web Vídeo

Hoje em dia, a Internet é um meio indispensável para a divulgação de algo, seja uma notícia, um vídeo ou uma música.

Através da comunicação por vídeos *online*<sup>34</sup> é possível facilitar a troca de conhecimentos, muito porque qualquer conteúdo transmitido através do vídeo se mostra muito mais eficiente e compreensível quando comparado com o texto.

Deste modo explicar-se-á, neste capítulo, de que modo se dá a divulgação de um vídeo na *web*, analisando as suas vantagens e desvantagens, bem como as características especiais que um vídeo terá que ter para divulgado desta forma.

### 2.4.1 Características e Difusão

Durante o século XX testemunhou-se uma revolução tecnológica marcante: o surgimento dos circuitos eletrónicos. Esta descoberta revolucionária veio possibilitar a criação das ferramentas mais eficazes e poderosas desde o início da humanidade até então. Um dos equipamentos criados a partir dessa revolução foi o computador. Esta ferramenta veio revolucionar as relações sociais no mundo e propiciar o desenvolvimento de outros produtos sendo importante destacar, esta ferramenta pela sua aptidão para suportar *softwares*, internet, que permite a comunicação e a partilha de ficheiros entre vários computadores por diferentes utilizadores ao mesmo tempo, realidade virtual e outros. (Tomba, 2002, p.19, 20)

Desta maneira tornou-se possível partilhar vídeos com todo o mundo. O vídeo online, ou *web vídeo*, tornou-se assim na derradeira forma de *marketing*<sup>35</sup>. Nos dias de hoje é possível que qualquer pessoa publique o seu próprio vídeo e o divulgue através de plataforma *online* adquirindo grande visibilidade. (Oliveira, 2010, p.28)

A melhor maneira de divulgar um vídeo através de uma dessas plataformas *online* é através das redes sociais. Estas têm, no presente, um papel fundamental na sociedade mantendo o contacto entre pessoas e, em alguns casos, entre pessoas e empresas. A possibilidade de incluir fotografias, sons, vídeos e textos numa destas redes veio reforçar ainda mais esta comunicação entre utilizadores. Os serviços de

---

<sup>34</sup> Que tem ligação a uma rede de computadores, neste caso, a internet.

<sup>35</sup> Termo que se refere ao estudo de atividades comerciais que a partir das necessidades do consumidor adapta os produtos com intenção de os dirigir ao mesmo.



partilha de vídeo *online* permitem precisamente que o utilizador faça o *upload*<sup>36</sup> de um vídeo podendo este, através de uma dessas redes sociais, ser visto, comentado, classificado ou partilhado.

O serviço de partilha de vídeo *online* mais famoso e de maior sucesso é o YouTube<sup>37</sup> que, diariamente, recebe milhões de pedidos de visualização de vídeos que podem ser transmitidos não só em computadores mas também para dispositivos móveis, como *smartphones*<sup>38</sup> ou *tablets*<sup>39</sup> ou alguns modelos mais recentes de televisões, as *smarttvs*<sup>40</sup>. (Oliveira, 2010, p.31, 32)

O YouTube, fundado em 2005, teve como objetivo principal criar um serviço de partilha gratuita de vídeo que pudesse ser acessível a qualquer utilizador com acesso a um computador e Internet. O processo funcionaria da seguinte forma: o utilizador faria o *upload* do vídeo pretendido, sendo suportados praticamente todos os tipos, o YouTube convertê-lo-ia para o formato *flash*<sup>41</sup> e criaria um *link*<sup>42</sup> para que este pudesse ser desde logo partilhado. Esta facilidade de partilha de vídeo veio fazer com que qualquer amador pudesse partilhar a plataforma com vídeos de grandes realizadores.

Esses *links* automaticamente gerados poderiam ser compartilhados numa qualquer rede social<sup>43</sup> como Facebook, MySpace, Blogspot, entre outras.

Um fator que veio também aumentar o número de *uploads* de vídeos para plataformas *online* foi a possibilidade de comprar dispositivos móveis, sobretudo telemóveis ou *smartphones*, com câmara integrada. (Oliveira, 2010, p.33, 34, 35)

Existem algumas fórmulas que permitem que um vídeo *online* se torne famoso mais rapidamente. Para isso deve ter-se atenção às tendências dessa área, que variam muito rapidamente, a escolha mais correta de *tags*<sup>44</sup>, a associação de especialistas reconhecidos na área do conteúdo e a sua indexação a uma destas redes sociais: Facebook, YouTube, Flickr, Digg, Delicious, Technorati, Alexa, Compete, Quantcast, Reddit, Yahoo, Google, Wikipedia, Instructables, Twitter, MySpace, Icerocket ou

---

<sup>36</sup> Envio de dados de um computador local para um outro ou uma rede, como a internet.

<sup>37</sup> Site de compartilhamento de vídeos. <http://www.youtube.com>.

<sup>38</sup> Telemóvel com funcionalidades semelhantes a um computador.

<sup>39</sup> Semelhante a computador portátil.

<sup>40</sup> Televisões com funcionalidades semelhantes a um computador e ligação à internet.

<sup>41</sup> Tipo de ficheiro de vídeo e/ou animação.

<sup>42</sup> Hiperligação.

<sup>43</sup> Conjunto de relações e intercâmbios entre indivíduos, grupos ou organizações que partilham interesses, que funcionam na sua maioria através de plataformas da Internet.

<sup>44</sup> Palavras-chave que farão com que, neste caso, uma pesquisa num motor de busca redirecione para o vídeo em causa



DevianArt. Contudo, para ser possível tirar o proveito máximo das possibilidades de partilha de vídeo destas redes sociais, o utilizador deve desempenhar um papel activo nessas mesmas comunidades. (Oliveira, 2010, p.45, 46)

Mas não é apenas a divulgação de um vídeo que é feita *online*. Atualmente, as novas tecnologias sugerem uma migração completa do audiovisual para a Internet. Não apenas quanto à sua exibição, como referido anteriormente, mas com uma estética que ofereça aos utilizadores processos criativos. Num futuro próximo, com o desenvolvimento de *hardware*<sup>45</sup> e *software* será possível o utilizador escolher, dentro de um cenário, um novo caminho a seguir ou possibilidades a serem desenvolvidas. (Renó, 2008, p.4, 6)

Um exemplo disso é o *web-documentário*: um novo género (experimental) de produção na Internet onde os métodos para a sua conceção (nesta versão multimédia) estão para lá das regras e muito mais próximos das capacidades do indivíduo que o idealiza e produz. (Tomba, 2002, p.22, 24)

---

<sup>45</sup> Componentes físicos pertencentes a um computador.

### **3. Implementação Prática**

Após contextualizar o tema deste projeto através do enquadramento teórico, onde foi possível obter algumas bases teóricas que ajudam, de algum modo, a suportar esta dissertação, segue-se a fase da implementação prática na qual, conforme o nome indica, será descrito todo o processo de desenvolvimento prático do projeto “Erasmus Now! a redenção de uma docuficção”. Deste modo, e uma vez que esta dissertação se foca essencialmente nas características visuais e técnicas do projeto, serão explicados os procedimentos técnicos realizados desde a pré-produção, que engloba sobretudo a direção de fotografia, o processo de captura, onde será elucidada a forma como o projeto foi captado, passando pela edição, na qual se explicará de que modo foi feita toda a seleção de material recolhido e de que modo foi interligado entre si, a pós-produção, no acrescento de detalhes finais como correções da imagem, e exportação do projeto finalizado onde serão explanadas as definições do render final do projeto.

#### **3.1 Pré-Produção**

##### **3.1.1 A Ideia**

A idealização deste projeto, em grupo, começou quando a hipótese de frequentar o programa Erasmus surgiu. Após vários processos burocráticos esta hipótese tornou-se real. Deste modo, o presente projeto começou a ser projetado com vista ao local de destino: Perugia, Itália. Cidade típica italiana, situada no centro de Itália, rodeada de perto por cidades como Roma, Florença, Siena, Bolonha ou Assis, Perugia oferece um pouco de tudo o que caracteriza Itália compactado numa cidade de pequenas dimensões e sobretudo estudantil. Perugia está para Itália um pouco como Coimbra para Portugal.

As magníficas paisagens, os mais belos monumentos, a típica gastronomia, a efusividade estudantil própria da cidade e a forte presença de estudantes associados ao programa Erasmus, entre outras características, fazem de Perugia um destino muito apetecível para os jovens amantes do audiovisual. Deste modo, e tentando obter vantagem destas características, começou a ser concebido este projeto.

A ideia em criar uma docuficção tornou possível aproveitar essas mesmas características uma vez que o que caracteriza um filme docuficional (e como foi possível ficar a compreender no enquadramento teórico) é o facto de este conjugar as

características de um filme documental com as de um ficcional. Assim tornou-se possível e conveniente documentar todas estas características positivas que a cidade oferece não deixando de poder criar cenas ficcionais que possam, de certa forma, acrescentar e alterar o rumo do filme bem como criar um enredo que prenda a atenção do espectador.

### 3.1.2 Direção de Fotografia

A maior referência e inspiração neste sentido foi a série portuguesa “Odisseia”<sup>46</sup> lançada no início de 2013 e criada por Bruno Nogueira, Gonçalo Waddington e Tiago Guedes.

Esta série, na qual os criadores são também os protagonistas, pode ser encarada como uma docuficção uma vez que se divide em duas narrativas que acabam por se interligar. Ao longo da série há ainda referências cómicas a filmes muito populares. São principalmente estas características que se evidenciam também no projeto “Erasmus Now!” uma vez que este é protagonizado também pelos seus criadores, apresenta, sendo uma docuficção, duas narrativas que também acabam por se interligar, exibe alguns detalhes visuais semelhantes, como o local onde ocorre uma das narrativas, neste caso a ficcional, bem como referências a outros filmes, vídeos virais e situações típicas portuguesas.



Figura 7 – Comparação entre o aspeto visual de “Odisseia” e “Erasmus Now!”

Enquanto que a narrativa ficcional foi concebida propositadamente desta forma, a narrativa documental acabou por se realizar quase de modo espontâneo, como será possível ficar a perceber. Contudo, apos a chegada a Perugia foi possível fazer um reconhecimento da cidade de modo a conseguir perceber quais seriam os locais de

<sup>46</sup> “Odisseia” no IMDB em [http://www.imdb.com/title/tt2416936/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt2416936/?ref_=fn_al_tt_2).

maior importância mas também os mais favoráveis a serem gravados se assim fosse possível:



Figura 8 – Alguns planos de maior beleza em Perugia.

## 3.2 Captura

### 3.2.1 O Método

Durante a captura de imagens para o projeto foram utilizados dois métodos distintos de gravação. Estes dois métodos foram propositadamente utilizados nas duas diferentes narrativas com o intuito de as distinguir visualmente.

Na narrativa documental, salvo em raras exceções, foi utilizada a camara em mão, técnica mais conhecida como *handycam*. Este modo de captura implica algum risco uma vez que não é possível obter sempre uma imagem tão estável como seria desejado. No entanto também tem a vantagem de conferir ao espectador um maior realismo e transmitir a sensação de visualização na primeira pessoa, isto é, o espectador pode observar a ação no ponto de vista de um dos personagens uma vez que, como já foi referido, são os próprios que a gravam. Durante a narrativa documental o cargo da camara foi sendo alternado entre os personagens de forma aleatória conferindo maior dinâmica ao filme. Todas estas variações e dinâmicas resultam num conjunto muito diversificado de planos:

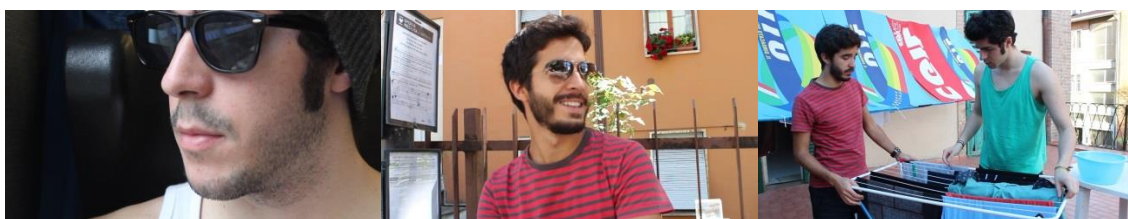


Figura 9 – Diferentes tipos de planos usados ao longo da narrativa documental.

Na narrativa ficcional optou-se por um método diferente: camara fixa, estabilizada com um tripé, imagem fixa, obtendo um plano que pode caracterizar-se como um plano de meio conjunto. Plano este que se manteve ao longo de toda a narrativa ficcional.

Em toda a narrativa ficcional houve ainda um cuidado quanto à iluminação. Uma vez que não existia nenhum *kit*<sup>47</sup> de iluminação que fosse possível utilizar para essa função, foi escolhido o melhor local possível, com a iluminação mais adequada e mais constante.

Tipo de cuidado esse que já não foi possível ter aquando da captura de imagens referentes à narrativa documental, por falta de opções, por falta de material, mas também propositadamente uma vez que este aspeto confere uma maior realidade e espontaneidade à ação.

---

<sup>47</sup> Conjunto de um determinado material.



### 3.2.2 O Equipamento

Como já foi possível ficar a perceber, o material disponível para captura ao longo de todo o projeto foi escasso. Foi o material básico essencial aquele com que foi possível contar durante as gravações: camara DSRL<sup>48</sup> (*digital single-lens reflex camera*), microfone *mini-shotgun*<sup>49</sup> para camara DSLR e tripé fotográfico.



Figura 10 – Camara Canon 600D vista de diferentes lados.

A camara DSLR utilizada durante as gravações foi uma *Canon*<sup>50</sup> *EOS 600D* que permite captura de vídeo em *full HD*<sup>51</sup>. Esta camara conta ainda com um intervalo de ISO de 100 a 6400, um monitor de 3 polegadas que permite a visualização em direto da gravação, vários tipos de equilíbrios de brancos predefinidos, automático ou personalizável, armazenamento das gravações em cartão de memória e outras características pouco importantes para o caso. A camara em questão esteve sempre munida de uma lente *Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS*. Esta lente, multifuncional, é bastante recorrente neste tipo de camaras. Contudo, apesar de ser uma boa lente e capaz de várias funções acaba por não ser a ideal para vídeo devido ao facto de ser uma lente *zoom*<sup>52</sup> e isso provocar alguma distorção na imagem mas também por não

<sup>48</sup> Tipo de camara que usa um sistema de espelhos para direcionar a luz da lente para o visor.

<sup>49</sup> Microfone do tipo direcional.

<sup>50</sup> Site oficial da Canon Portugal: <http://www.canon.pt/>.

<sup>51</sup> O termo *full HD* refere-se a alta definição com uma resolução de 1920 por 1080 pixels.

<sup>52</sup> Palavra inglesa que significa o efeito de afastamento ou aproximação que se consegue com a alteração da distância focal.

permitir vídeo de boa qualidade em casos de pouca luz uma vez que não permite a abertura ideal do diafragma para esse tipo de situações.

No decorrer das gravações deste projeto audiovisual existiu sempre um controlo manual das definições da camara. Apenas o equilíbrio de brancos, no que respeita à narrativa documental, foi deixado por vezes em modo automático devido às rápidas mudanças de espaços e tipos de luz que não permitiam atempadamente um controlo manual do mesmo.

Assim as definições da camara, no que respeita a toda a narrativa ficcional, foram personalizadas da seguinte forma: elevada abertura do diafragma, o que não se torna exagerado pois a lente não permite uma grande abertura, conseguindo ainda assim obter uma focagem uniforme de todo o espaço, uma exposição equilibrada de modo a garantir a quantidade de luz suficiente mas sem o risco de uma sobre-exposição, um valor de ISO dependendo da sensibilidade e quantidade de luz pretendidas mas nunca superior a 800 de modo a manter mínima a quantidade de grão na imagem para que apresente um aspeto limpo e um balanço de brancos bastante equilibrado tendo em conta a luz fluorescente presente no espaço bem como a luz natural proveniente de uma janela.

Quanto à narrativa documental, uma vez que, como a ficcional, não se cingiu sempre ao mesmo espaço e à mesma iluminação, todas as definições da máquina foram sendo adaptadas consoante o local, a iluminação, o objeto a focar e o tipo de focagem, o enquadramento e também consoante o gosto e a criatividade de cada operador de camara.

### 3.3 Edição

#### 3.3.1 A Análise

Depois de todas as gravações feitas é então necessário passar ao processo seguinte. A edição.

O primeiro passo neste processo é o de recolher e reunir todas os vídeos capturados. Este procedimento foi realizado com a passagem de todos os vídeos capturados para o computador encarregue da edição utilizando a portabilidade que o cartão de memória oferece. Assim bastou remover o cartão da camara utilizada e coloca-lo no leitor de cartões do próprio computador.

Após todos os ficheiros de vídeo terem sido descarregados foi então momento para visualizar atentamente todo o material recolhido com vista a analisar a sua relevância e qualidade, ou seja, quais os ficheiros de vídeo a serem selecionados para fazer parte da montagem final e quais a serem desde logo excluídos em detrimento de um possível erro que possa ter acontecido aquando das gravações ou simplesmente por não revelarem importância para o documento audiovisual final uma vez que, em alguns casos, foram gravados cliques<sup>53</sup> de vídeo muito semelhantes já com esta seleção em vista.

#### 3.3.2 A Construção

Depois de uma primeira seleção do material recolhido é necessário fazer a sua importação para o programa utilizado para o editar. O programa utilizado neste projeto foi o *Premiere Pro CS6* da *Adobe*<sup>54</sup> tendo em conta de que se trata de um excelente programa de edição, como é de conhecimento geral, e é o programa lecionado e utilizado em diversas unidades curriculares e com isso o programa no qual o investigador consegue realizar o melhor trabalho de edição possível e no qual se sente mais à vontade para este tipo de trabalho.

---

<sup>53</sup> Pequeno excerto, neste caso, audiovisual.

<sup>54</sup> Site oficial da *Adobe* Portugal: <http://www.adobe.com/pt/>.



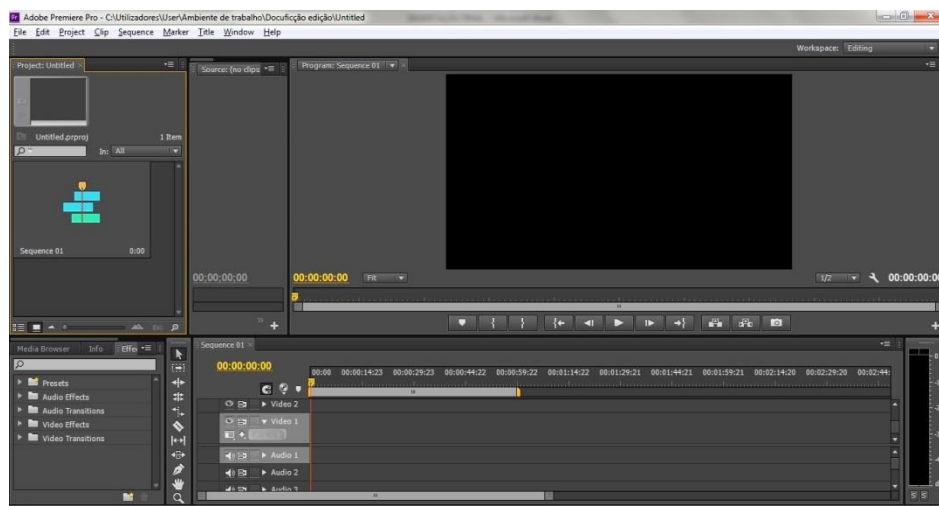


Figura 11 – Imagem do ambiente do *Premiere Pro* CS6. No canto superior esquerdo o explorador de ficheiros, no inferior esquerdo o painel de pesquisa, logo de seguida à direita os atalhos para ferramentas de edição, em baixo a *timeline*, e por cima desta a janela de pré-visualização.

Este programa fornece ao editor todas as ferramentas necessárias para a edição de vídeo. Contudo, para uma primeira fase de edição, chamemos-lhe assim, são apenas utilizadas ferramentas que permitem “recortar”, separar, ajustar, mover e eliminar clipes de vídeo, ou seja, as ferramentas primárias para editar e construir uma narrativa.

Após toda a importação de vídeos para o programa estar concluída, utilizando a opção *import* no menu *file*, já com um guião em mente e tendo em conta o número de episódios pensados para o projeto, o processo de edição começou a desenrolar-se da seguinte maneira:

- 1) Após selecionar o clipe de vídeo desejado, que previamente foi importando, este é arrastado para a *timeline*<sup>55</sup> do programa de edição;
- 2) Na *timeline* cada clipe de vídeo sofre a alteração necessária de modo a se enquadrar com os restantes e a começar e a acabar no tempo previsto utilizando as ferramentas de seleção (*selection tool*) e corte (*razor tool*). Estas ferramentas básicas, como o próprio nome indica, permitem cortar os excessos de cada clipe de vídeo e ajustá-lo, movendo-o, na *timeline* para o local, tempo, desejado começando a criar

<sup>55</sup> É o termo utilizado para denominar a região onde são editados os clipes de vídeo, e refere-se a uma linha temporal contínua.

assim, juntamente com os outros clipes de vídeo, uma narrativa tendo sempre em mente a noção de *raccord*<sup>56</sup>,

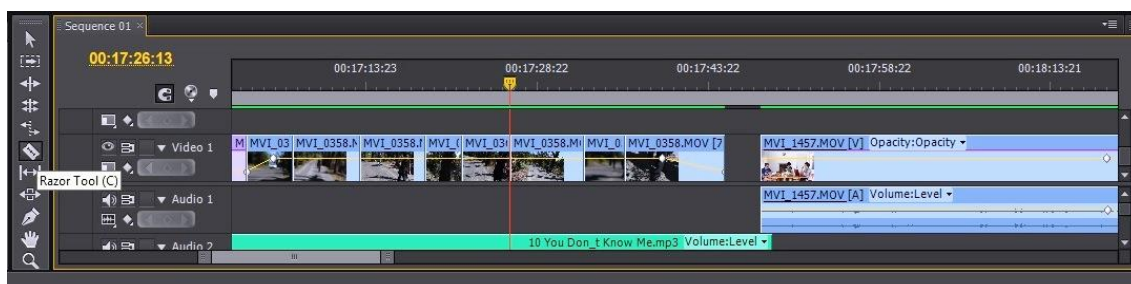


Figura 12 – Utilização da ferramenta de corte, *razor tool*, na *timeline*.

3) Estando esta docuficção dividida em duas narrativas, ficcional e documental, é necessário ter em atenção a sua interligação uma vez que, em cada episódio, surge, normalmente, um plano correspondente à narrativa ficcional que por sua vez introduz, finaliza ou comenta simultaneamente o que vai decorrendo na narrativa documental;

4) Um fator muito importante que foi sempre tido em conta ao longo da construção de todo este projeto audiovisual foi a conjugação do vídeo com o som. Todos os planos foram recortados, ajustados e alterados, como é possível ler no parágrafo 5), para que, nos casos em que existisse banda sonora, esta e o vídeo sem conjugassem de modo perfeito. Isto fez com que o ritmo do vídeo acompanhasse o ritmo da música, e vice-versa, conseguindo, deste modo, criar as mais variadas dinâmicas e conferir ao espectador sensações totalmente diferentes de uns planos para os outros. Todo este processo que envolve a interação do vídeo com a banda sonora foi trabalhado par-a-par com o diretor de som responsável;

5) No caso da narrativa documental, alguns dos clipes de vídeo, por uma questão estética e principalmente de conjugação com a componente áudio acabam por ser atrasados, ou acelerados, propositadamente, ou seja, perdem a sua duração original para se tornarem vídeos em camara lenta ou rápida. Este procedimento torna-se possível com a ferramenta *speed/duration* integrada no programa de edição.

---

<sup>56</sup> O termo *raccord* serve para designar os efeitos visuais, sonoros ou de linguagem cinematográfica utilizados para garantir a coerência entre dois planos ou duas cenas subsequentes num filme ou vídeo.

Com a sua aplicação é possível conferir um diferente sentimentalismo, emotividade ou dinamismo ao vídeo em causa e como tal este procedimento deve ser, e foi, utilizado apenas em situações onde seja realmente requerido.

O programa *Premiere Pro* permite ao utilizador escolher a percentagem exata de velocidade a que o vídeo decorre tornando todo o processo mais fácil e personalizável a cada vídeo especificamente;

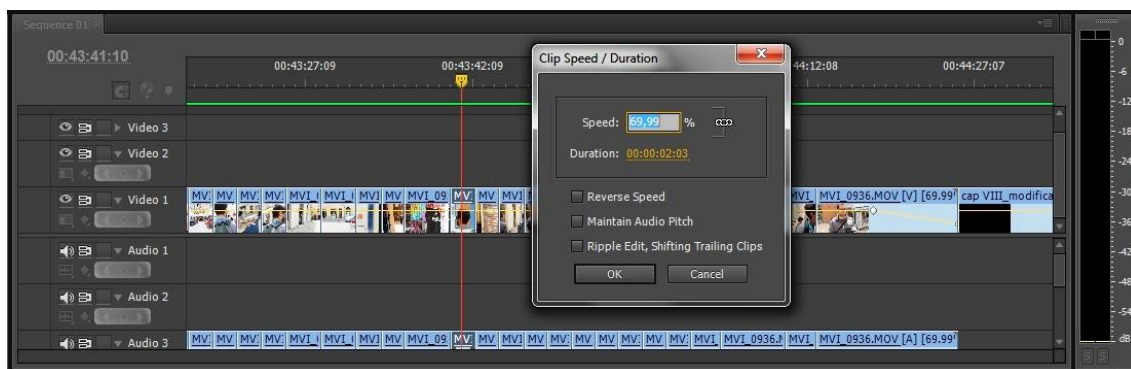


Figura 13 – Utilização da ferramenta *speed/duration*.

6) À semelhança da técnica descrita anteriormente, uma outra foi utilizada com bastante regularidade durante o presente projeto, desta feita no que respeita às transições entre diferentes planos.

Assim, e com a noção de *raccord* presente, foi utilizada uma transição entre clipes de vídeo diferente consoante o plano anterior e o seguinte, isto é, em casos nos quais o plano seguinte é uma continuação espaciotemporal do anterior não existe, nem faria sentido existir, uma transição que não o simples corte e passagem de um plano para o outro.

No entanto, sempre que o plano seguinte ocorre num espaço e, consequentemente, num tempo diferentes a transição entre planos é feita recorrendo a diferentes tipos de transição. Nos casos em que este desfasamento espaciotemporal é pequeno (a ação acontece pouco tempo depois, num local perto do anterior) foi utilizada a transição *cross dissolve*. Esta transição, que consiste numa passagem entre os dois planos escolhidos misturando-os lentamente, está incluída no catálogo de diferentes transições de vídeo que o programa oferece. Foi a escolhida por questões estéticas e sempre utilizada nestas condições.



Figura 14 – Utilização da transição *cross dissolve*.

Já quando o desfasamento de tempo e espaço se torna maior, avançando para um dia diferente, por exemplo, a transição utilizada do catálogo acaba por ser a *dip to black*. Esta transição, como o próprio nome indica finaliza um plano fazendo-o desvanecer para a cor preta ou, caso seja utilizado antes do plano, produz o efeito contrário. Utilizada, então, quer no fim de um plano como no início do seguinte e em alguns casos com um espaçamento, sem imagem, entre os mesmos, esta transição confere ao espectador uma clara noção de mudança de tempo e espaço.

Esta transição acabou por também ser utilizada, muitas das vezes, no fim do último plano de cada capítulo, desta feita com um maior espaço de ecrã preto, sem imagem, entre o fim de um capítulo e o início do seguinte com o intuito de oferecer ao espectador alguns segundos para, de certa forma, “digerir” toda a ação sucedida no capítulo anterior.

Exceção a estas regras são as transições utilizadas na passagem de um plano correspondente à narrativa documental para um outro da narrativa ficcional. Estas transições são feitas de modo natural, com corte e passagem para o plano seguinte, de modo a transmitir a sensação de que, apesar de ambas as narrativas terem sido gravadas em locais e tempo diferentes, elas decorrem ao mesmo tempo como se a narrativa documental estivesse a ser visionada e comentada ao longo da narrativa ficcional

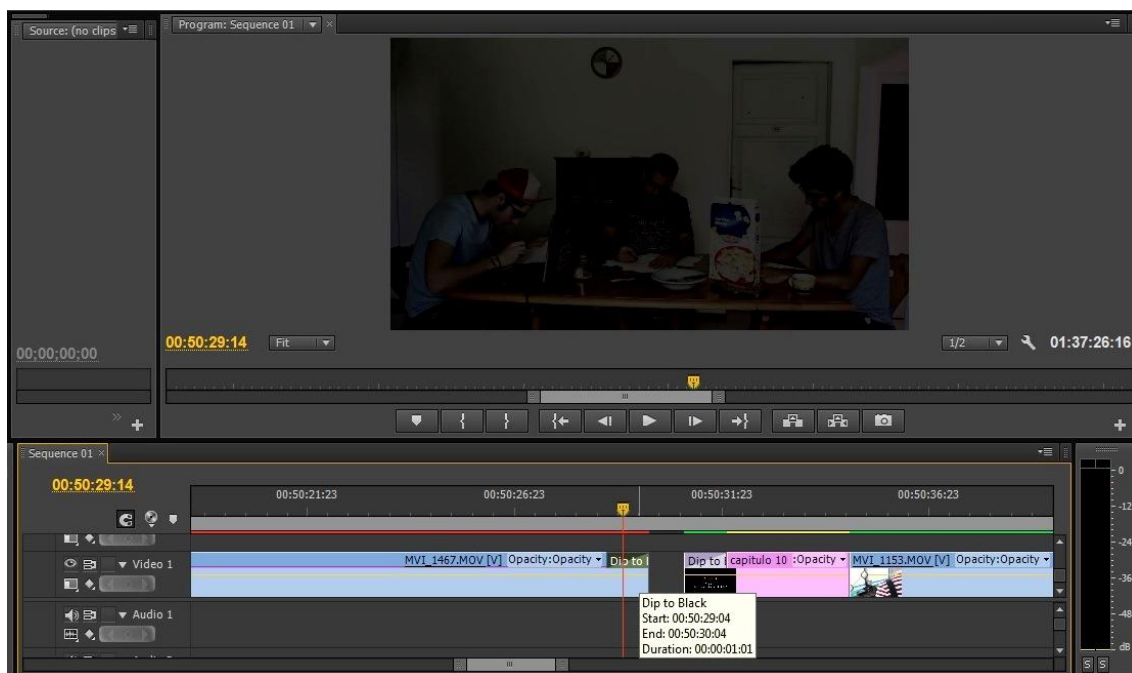


Figura 15 – Utilização da transição *dip to black*.

### 3.4 Pós-Produção

#### 3.4.1 Correções

Após todo o processo de edição ter sido concluído pode dizer-se que o produto final no que toca há sua montagem foi finalizado, no entanto, existiram ainda alguns pormenores a ter em conta. Devido à falta de material de iluminação ideal, como já referido, mas também tendo em conta alguns erros cometidos ao longo das gravações, muitos dos clipes de vídeo apresentaram variações de brilho, exposição, contraste e outras características visuais que, de algum modo, acabariam por descridibilizar o projeto. Nesta etapa, pós-produção, todas estas correções finais são retificadas com as ferramentas apropriadas disponibilizadas, mais uma vez, pelo programa *Premiere Pro*.

Assim, as correções de imagem que foram aplicadas ao longo da narrativa documental foram:

1) Contraste: alguns planos ao apresentar pouca diferença entre os tons mais luminosos e os mais escuros, isto é, demasiado difusas, foram sujeitos a uma correção quanto ao contraste com a intenção de melhorar e aumentar essa diferença de tons conseguindo uma imagem menos fundida entre os seus tons e mais destacada.

Para tal pôde-se empregar o efeito de vídeo *auto contrast*. Este efeito, que pôde ser encontrado em *effects* -> vídeo *effects* -> *adjust* -> *auto contrast*, foi arrastado para a janela *effect controls* respetiva ao plano em causa de modo a ser aplicado. Contudo, e uma vez que este efeito proporciona uma correção de contraste automática, alguns valores, correspondentes a este efeito, tiveram que ser reajustados de forma corrigir a imagem mas a conseguir também a homogeneidade que se pretende com os restantes planos do projeto.



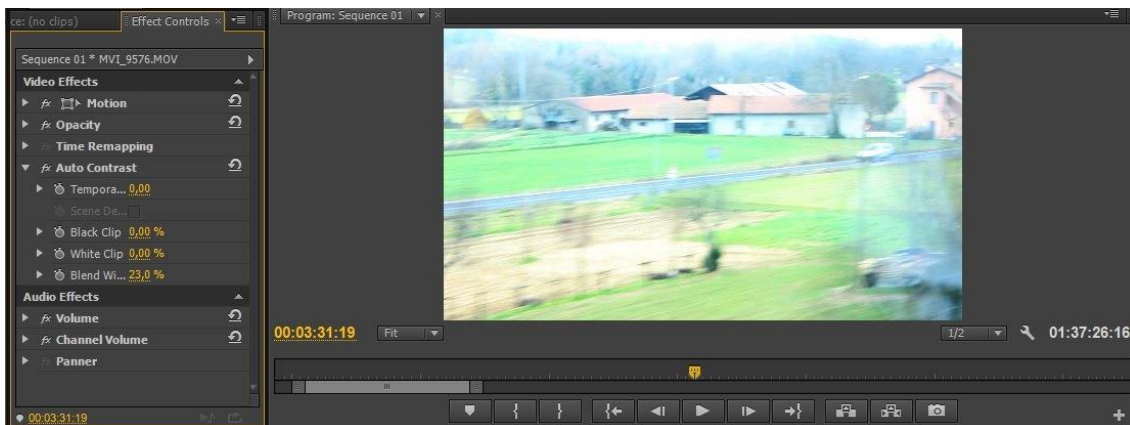


Figura 16 – Utilização do efeito de correção *auto contrast*.

2) Brilho: o brilho excessivo, ou a falta dele, é uma falha muito comum em termos de imagem, sendo o brilho um aspeto muito variável e difícil de controlar, daí que seja frequentemente corrigida. Para os planos que necessitaram de correção quanto ao brilho foi possível utilizar o efeito *brightness & contrast*. Esta opção, localizada em *effects -> vídeo effects -> color correction -> brightness & contrast* e aplicada tal como a anterior, permitiu o ajuste do nível de brilho pretendido para a imagem, acrescentando ou retirando brilho. Mas, este efeito abarca ainda a opção do ajuste de contraste. A ideia desta combinação prende-se com o facto de que ao alterar o brilho seja, em grande parte das situações, necessário alterar também o contraste uma vez que caso se aumente excessivamente o brilho a imagem perderá automaticamente contraste, por exemplo.



Figura 17 – Utilização do efeito de correção *brightness & contrast*.

3) Gama: ao longo dos vários planos deste documento surgiu, por vezes, a necessidade de alterar apenas os meios-tons, isto é, aclarar ou escurecer determinada imagem sem que no entanto os tons brancos fiquem mais brancos e os negros mais negros respetivamente. Para tal pôde-se contar com o efeito *gamma correction*. Este

efeito, que se encontra disponível em *effects* -> *vídeo effects* -> *image control* -> *gamma correction* e foi aplicado da mesma forma que os anteriores, possibilitou que, sem alterar substancialmente as sombras ou as luzes de determinada imagem, se tenha conseguido ajustar a claridade sem que no entanto se tenha aumentado ou diminuído a quantidade de brancos ou negros e o brilho da imagem.



Figura 18 – Utilização do efeito de correção *gamma correction*.

Foram essencialmente estes três tipos de correções que foram sendo aplicados ao longo da narrativa documental, sempre que necessário, sem no entanto se ter exagerado, querendo com isto dizer que, sendo o objetivo da narrativa documental de ser o mais realista possível, estas correções apenas foram aplicadas em casos de real necessidade. Não muitas vezes, portanto. No caso de alguns planos foi ainda sentida a necessidade de aplicar mais do que um tipo de correção para que este ficasse o mais perfeito e realista possível.

### 3.4.2 Detalhes

Quanto à narrativa ficcional, nenhuma correção de imagem foi feita uma vez que todos os planos foram gravados no mesmo espaço e com a mesma luz apresentando-se todos visualmente semelhantes. No entanto esta narrativa também sofreu uma alteração estética, neste caso mais brusca, com o efeito propositado de lhe conferir um aspeto visual totalmente diferente da narrativa documental e na tentativa de lhe dar um aspeto ficcional. Para empregar este efeito, ou filtro, neste caso, foi utilizado o programa *Magic Bullet Looks*<sup>57</sup>. Este programa, que funciona como um *add-on*<sup>58</sup> do

<sup>57</sup> Site oficial do programa *Magic Bullet Looks*: <http://www.redgiant.com/products/all/magic-bullet-looks/>.



programa de edição, e ao qual é possível, depois de instalado, aceder através do programa de edição, permite ao utilizador realizar as mais variadas alterações ao nível da imagem num clipe de vídeo, mas é utilizado, sobretudo, para conferir um diferente e determinado efeito a um determinado vídeo.

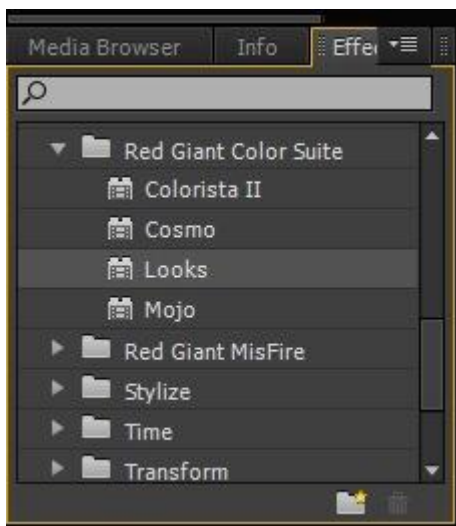


Figura 19 – *Magic Bullet Looks* a ser acedido através da janela de pesquisa do programa *Premiere Pro CS6*

De entre a variada panóplia de filtro que o programa *Magic Bullet Looks* permite, o filtro escolhido e aplicado a toda a narrativa ficcional denomina-se *No 85*. Este efeito em concreto, que altera automaticamente algumas características como o contraste, a saturação e o equilíbrio de cores, concede ao vídeo em causa um aspeto mais limpo, com maior contraste, contornos mais acentuados e uma menor saturação de cores. Com isto conseguiu-se um aspeto limpo, mais sofisticado, ideal para a situação em causa, para a ideia que se pretendia transmitir e, também, totalmente diferente do aspeto realista da narrativa documental.

Um outro detalhe e para o qual também foi utilizado o programa *Magic Bullet Looks*, e neste caso já para a narrativa documental, foi para a apresentação individual de cada um dos três personagens principais durante a fase inicial da docuficção. Estas apresentações que, pretendem sobretudo dar a conhecer ao espectador o nome e a alcunha de cada um dos personagens, foram estilizadas recorrendo a mais um filtro, ou efeito, de imagem. Neste caso em concreto, o filtro escolhido foi o *Mexicali*. Este filtro, como o próprio nome sugere, confere um “efeito mexicano” ao vídeo acentuado

---

<sup>58</sup> O termo *add-on* refere-se a um subprograma que aumenta as ferramentas do programa principal.

excessivamente sobretudo as cores quentes, como o vermelho e o amarelo, e a exposição, daí resultando um filtro visualmente chocante, no bom sentido da palavra.

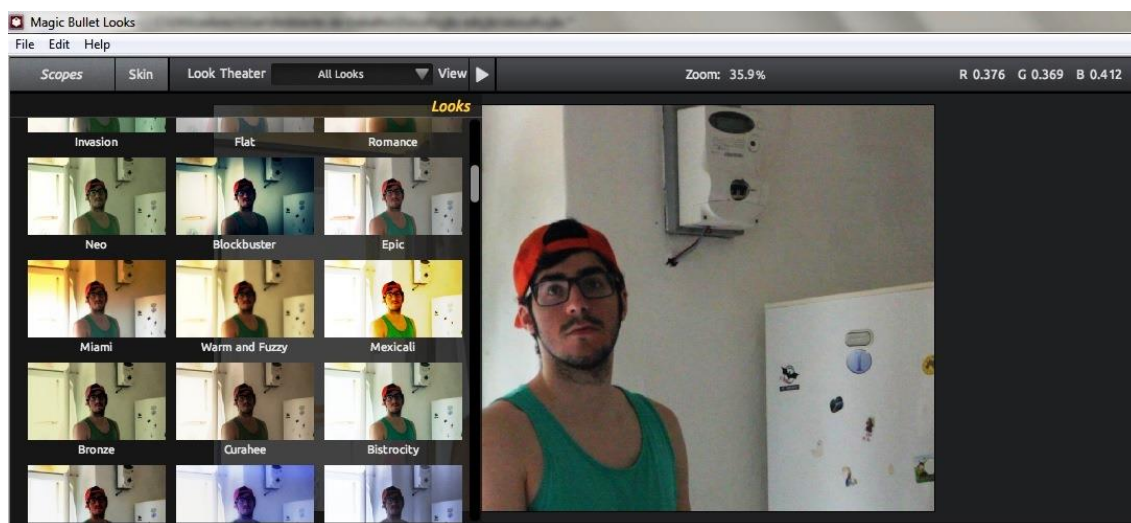


Figura 20 – Aplicação de um filtro através do programa *Magic Bullet Looks*

Torna-se importante esta excessiva estilização destes planos, correspondentes à apresentação dos personagens, uma vez que se trata de um momento de relevância visual, mas também acompanhado de outros acessórios quer visuais, como *motion graphics*<sup>59</sup>, quer auditivos como banda sonora escolhida especificamente para esse plano. Nestes planos foi ainda acrescentado movimento ao vídeo no sentido quer de o aproximar do espectador quer de criar maior dinâmica. Assim, após “congelar” o *frame*<sup>60</sup> ideal, que exhibe de forma clara o personagem em causa, e de o manter por alguns segundos, foi criado um *zoom* com o objetivo de focar a atenção do espectador no personagem dando-lhe assim, ao personagem, maior relevância e ênfase e, após o *zoom* e ainda durante esse mesmo *frame* congelado, um arrastamento lento da imagem em sentido direito.

Assim, para montar todo este efeito começou por se selecionar o melhor *frame* para isolar. Seguidamente esse mesmo *frame* foi congelado com a opção *frame hold*. Esta funcionalidade do programa *Premiere Pro* permite ao utilizador parar qualquer vídeo no *frame* pretendido.

<sup>59</sup> Gráficos que usam a animação para transmitir a ideia de movimento ou rotação e que são, normalmente, usados em consonância com som.

<sup>60</sup> Fotograma. Representa um das muitas imagens fixas que juntas compõem um vídeo.

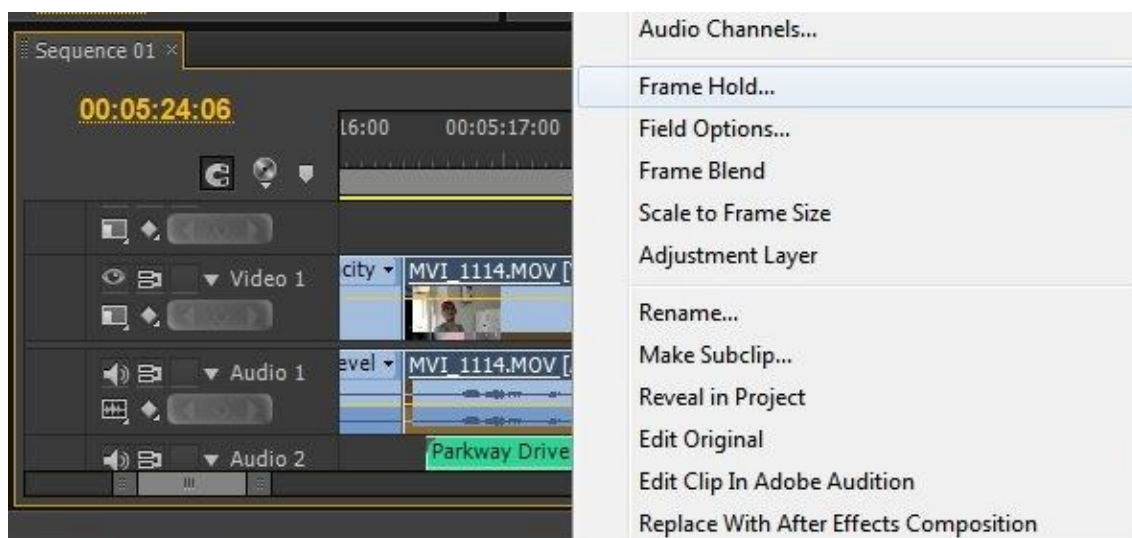


Figura 21 – Aplicação da opção *frame hold*

Esse mesmo *frame* congelado foi estendido de modo a durar alguns segundos, cinco segundos nestes casos. O tempo suficiente para apresentar o personagem e incluir nome (*motion graphics*), *zoom*, movimento do vídeo no sentido contrário ao texto e banda sonora respetiva.

Após a estabilização do *frame* escolhido, e depois de lhe ser aplicado o filtro *mexicali* descrito em cima, procedeu-se então à aplicação do *zoom* e do movimento no sentido direito. Para tal foram alteradas e personalizadas as características *position* (posição) e *scale* (escala) que podem ser encontradas na janela *effect controls*, listadas sob o título de *motion*, no programa de edição. Em qualquer uma delas o utilizador pode escolher o tempo exato em que o vídeo é alterado através de aplicação de uma *keyframe*<sup>61</sup>.

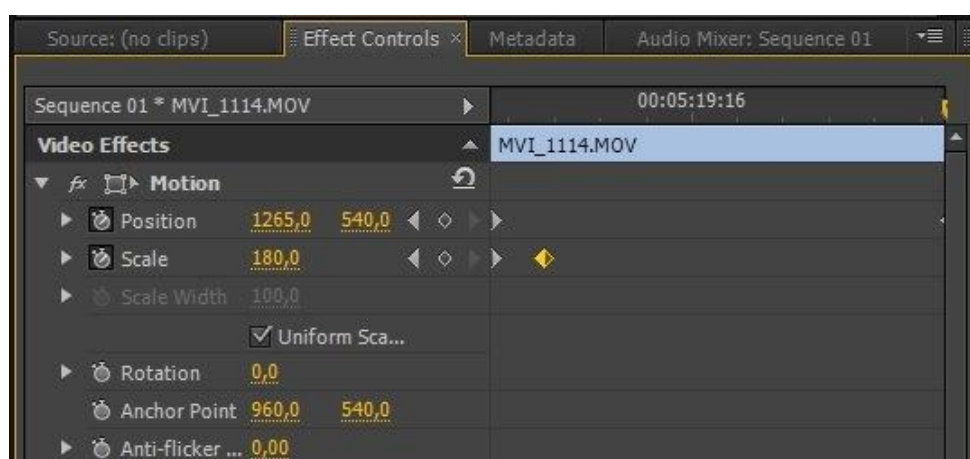


Figura 22 – Aplicação de *keyframes*

<sup>61</sup> Ponto específico que define o início e/ou o fim de uma determinada ação entre imagens.

Escolhendo um momento para o início do movimento e outro para o fim e selecionando-os com *keyframes* é possível alterar então as características da imagem fazendo-a movimentar. No caso do *zoom*, personalizando a característica *scale*, foram colocados dois *keyframes*, um no início da imagem e outro colocado cerca de um segundo depois. Enquanto que o primeiro *keyframe* apresenta o valor 100 correspondente à escala, o segundo *keyframe* apresenta o valor 180. É esta aumento de valores distanciados no tempo que provoca um aumento gradual do mesmo e consequentemente um *zoom* gradual da imagem, desde a sua escala original (100) até à pretendida (180) na duração de tempo pretendida.

No que ao movimento diz respeito o processo é em tudo semelhante. Para este caso a característica *position* foi personalizada com a aplicação de dois *keyframes*, um colocado no início e outro no fim do tempo de duração do *frame* previamente estabilizado. Enquanto que o primeiro *keyframe* apresenta os valores originais da imagem centrada, o ultimo *keyframe* foi renumerado com os valores correspondentes à posição final pretendida para o movimento. E é desta forma que a imagem ganha o movimento pretendido, começando inicialmente numa posição e finalizando numa outra, escolhidas pelo utilizador.

Ainda no que corresponde à aplicação de toda esta panóplia de elementos visuais resta referir a utilização, ainda que muito ligeira, de *motion graphics*. Esta técnica, que se apresenta na forma de texto com movimento, foi utilizada com o intuito de nomear cada um dos personagens durante a sua apresentação. Desta feita foi selecionado um tipo de letra, totalmente diferente de qualquer outro tipo de letra utilizado no projeto, os quais irão ser abordados posteriormente, com a ideia, mais uma vez de gerar algum choque visual. Para isso utilizou-se a ferramenta *default still*, no menu *new title* da aba *title*, que permite composição de texto estático. Logo foi apresentado o painel para a construção de títulos e no qual o tipo de letra *stencil* foi escolhido. Após o texto pretendido ter sido redigido, a cor utilizada para o preenchimento do mesmo foi a cor preta a qual é possível selecionar na opção *color* e, após ter sido definido o tamanho pretendido para o texto na opção *font size*, foi ainda acrescentado um pequeno contorno exterior ao texto, de cor beije, através da opção *outer strokes*, conferindo ao texto uma maior legibilidade e impacto.

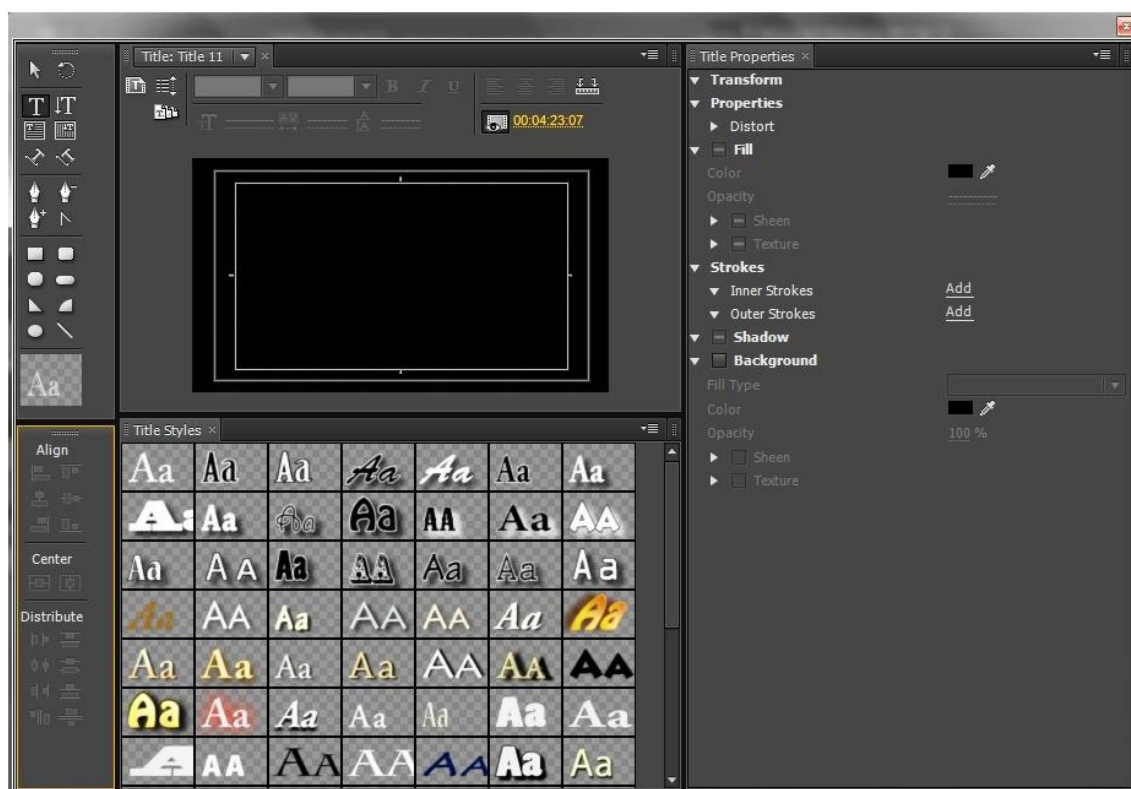


Figura 23 – Painele para construção de títulos

Após concluída a construção e edição do texto procedeu-se à aplicação do seu movimento. Este movimento, à semelhança do movimento criado previamente na imagem, foi produzido através da personalização da característica *position* disponível no painel *effect controls*, neste caso respeitante ao título, com a aplicação de dois *keyframes*, um colocado no início e outro no fim do tempo de duração do título. Enquanto que o primeiro *keyframe* apresenta os valores originais da imagem na sua posição original, onde foi colocada aquando da sua criação, o ultimo *keyframe* foi renumerado com os valores correspondentes à posição final pretendida para o movimento. E é desta forma que a imagem ganha o movimento pretendido, começando inicialmente numa posição e finalizando numa outra, escolhidas pelo utilizador.

Todo este procedimento correspondente às apresentações, envolvendo aplicação de filtro, *motion graphics* e movimentos de imagem, foi utilizado, de igual forma, para as três apresentações de personagens que vão surgindo durante o início da docuficção. Mas não só para as apresentações dos personagens tipos de texto foram utilizados.

Foi ainda obrigatória a utilização de texto nos separadores entre capítulos, nos créditos finais da docuficção, no próprio título da mesma e num outro caso pontual:

1) Uma vez dividido o projeto audiovisual em capítulos foi necessário utilizar texto para atribuir, a cada um deles, número e nome.

Assim, anteriormente ao início de cada um dos capítulos foi criado um título mais uma vez através da ferramenta *default still*, no menu *new title* da aba *title*, que possibilita a composição de texto estático. No painel de construção de títulos escreveu-se, para cada caso, o número do respetivo título e o seu nome, que foram previamente pensados pelo argumentista. Para tal, o tipo de letra utilizado foi *garamond* preenchido de cor totalmente branca, tendo em conta o fundo preto. Este estilo de letra pode não parecer o mais adequado para um documento audiovisual, uma vez que é um tipo de letra serifada, no entanto, e uma vez que o contraste entre a cor de fundo e a cor da letra consente uma boa legibilidade da mesma, a opção por este tipo de letra recaiu sobretudo pelo seu estilo clássico conferindo ao projeto alguma classe, credibilidade e encanto que, no entender do investigador, talvez pudessem estar em falta.

No início de cada um destes títulos foi utilizada mais uma vez a já mencionada transição de vídeo *dip to black* que fez assim com que cada título surgisse da cor preta, revelando-se lentamente por alguns segundos, até ao início do capítulo propriamente dito;

2) No final da docuficção foram também criados alguns títulos estáticos com a finalidade de dar por concluído o documento audiovisual e de apresentar os créditos correspondentes ao mesmo. Para tal utilizou-se exatamente o mesmo processo e escolheu-se o mesmo tipo de letra que foi utilizado para os títulos dos capítulos mencionados no ponto 1). À exceção destes, para alguns dos últimos créditos criados foi utilizada uma opção diferente. Em vez se ser escolhida a opção *default still*, que é utilizada para texto estático, foi, desta vez, usada a opção *default roll* que automaticamente gera um tipo de texto que se movimenta no sentido de baixo para cima desaparecendo do ecrã à medida que novo texto vai surgindo por baixo. Esta opção foi utilizada para de algum modo poupar o utilizador ao conteúdo mais aborrecido e o qual apresenta também menos interesse conseguindo assim apresentá-lo num curto espaço de tempo. Já o tipo e cor de letra utilizados manteve-se o mesmo que os anteriores.



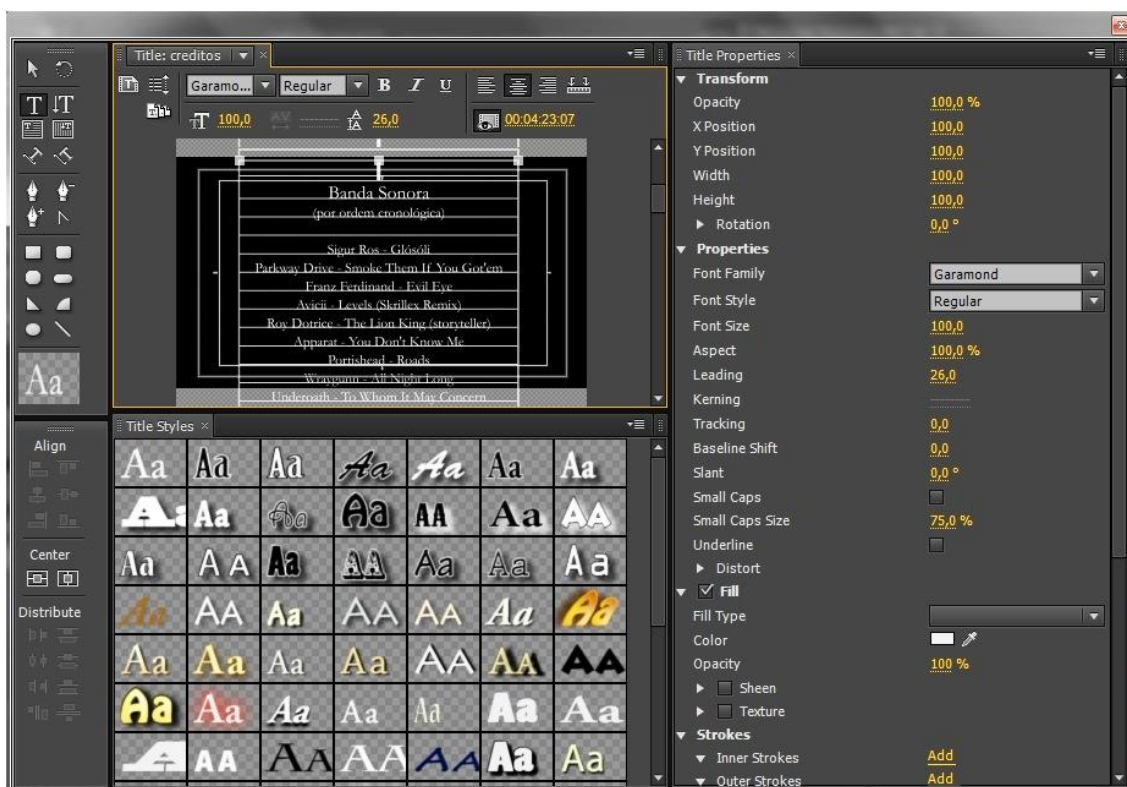


Figura 24 – Construção de créditos finais rolantes.

3) Já quanto ao título deste projeto, também ele foi construído de modo a ser apresentado ao início do documento de vídeo e construído utilizando as mesmas técnicas que para outros tantos textos já utilizados através da opção *default still*. No entanto, e uma vez que o título deste projeto se encontra subdividido em título e subtítulo o investigador idealizou que ambos se distinguissem quanto ao tipo de letra. Deste modo, enquanto que o subtítulo “A redenção de uma docuficção” se manteve fiel à grande parte do restante texto utilizado ao longo do projeto utilizando, de novo, o estilo de letra *garamond* de cor branca em fundo preto, para o título em si, “Erasmus Now!”, optou-se por um diferente tipo de letra, precisamente por se tratar do título tendo assim que causar um diferente impacto, de acordo com o próprio nome, ficando na memória do espectador, bem como apresentar melhor legibilidade. Com isso em conta, *Poplar std* foi então a fonte utilizada para este título que se apresenta também de cor branca mas numa maior dimensão em relação aos restantes precisamente por se tratar do título principal.

4) À parte de todo este *lettering*<sup>62</sup> usado até ao momento houve a necessidade de surgir um outro, não como título, mas como que uma informação para o espectador num momento no qual se sentiu a necessidade de que o mesmo ficasse consciente de

<sup>62</sup> Uso de texto.

uma informação precisa, neste caso de uma alteração temporal. Enquanto que se optou por um menor tamanho de letra, sendo uma informação de menor relevância, o tipo e cor mantiveram o estilo padrão optando pela fonte *garamond* de cor branca bem como a aplicação de todas as características que foram previamente utilizadas e seguindo os mesmos passos que nos casos anteriores.

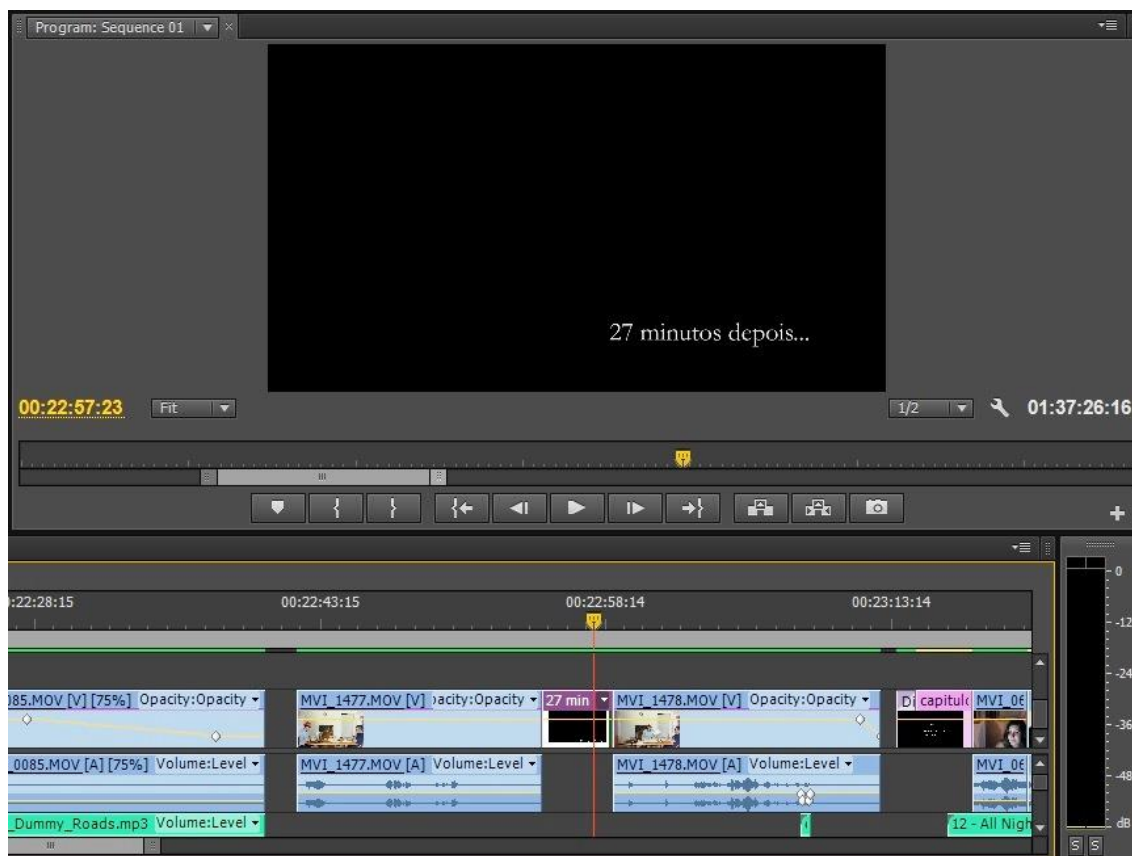


Figura 25 – Texto informativo



## 3.5 Exportação

### 3.5.1 Render Final

Logo após toda a edição e pós-produção do projeto haverem sido completadas seguiu-se uma etapa não menos importante. A exportação do ficheiro de vídeo final. Para tal, foi necessário ter em mente o formato e resolução com que todos os vídeos originais foram previamente capturados e o formato, tamanho, resolução e qualidade pretendidas para o ficheiro final.

Ora, uma vez que o destino deste documento audiovisual é o *site* de partilha de vídeos YouTube, revelou-se fundamental formatar as características finais do projeto com isso em vista.

Assim, recorrendo a mais uma das funcionalidades do programa *Premiere Pro*, e depois de todo o projeto *renderizado*<sup>63</sup>, procedeu-se à exportação do projeto finalizado.

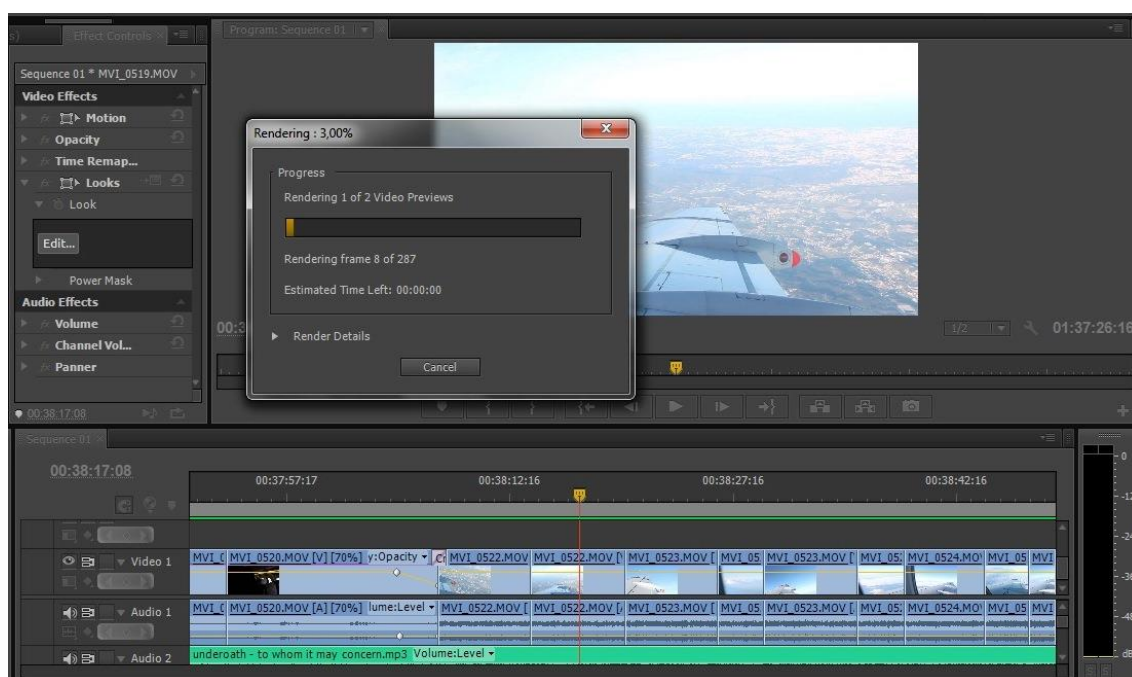


Figura 26 – Rederização de vídeos

Simplesmente utilizando o atalho de teclado *Ctrl+M* ou através da função *media* localizada em *export* pertencente à aba superior *file* foi possível aceder ao painel de controlo da exportação do projeto final. Aqui, mais uma vez, o programa oferece ao

<sup>63</sup> Relativo ao termo *renderização* que significa o processo pelo qual se pode obter um produto final de um determinado processamento digital.

utilizador as melhores combinações de opções de exportação sendo no entanto possível personalizar todas elas. Para o caso foi selecionado, em *format*, o *codec*<sup>64</sup> de vídeo *H.264*. Este tipo de compressão tão frequentemente utilizado possibilita vídeos de alta qualidade com tamanhos bastante reduzidos em comparação com outros *codecs* existentes. Na opção seguinte, *preset*, foi fácil selecionar o que melhor seria indicado para este projeto uma vez que o próprio programa facilita essa tarefa predefinindo *presets* para casos em que o destino final do vídeo seja o YouTube. Escolhido o *preset* “YouTube HD 720 23.976”, que já ostenta uma qualidade em alta definição e a mesma taxa de *frames* por segundo que os vídeos originais, e após nomear a selecionar o local de destino do projeto final em *output name*, pôde-se, finalmente, proceder à exportação simplesmente utilizando a opção *export*.

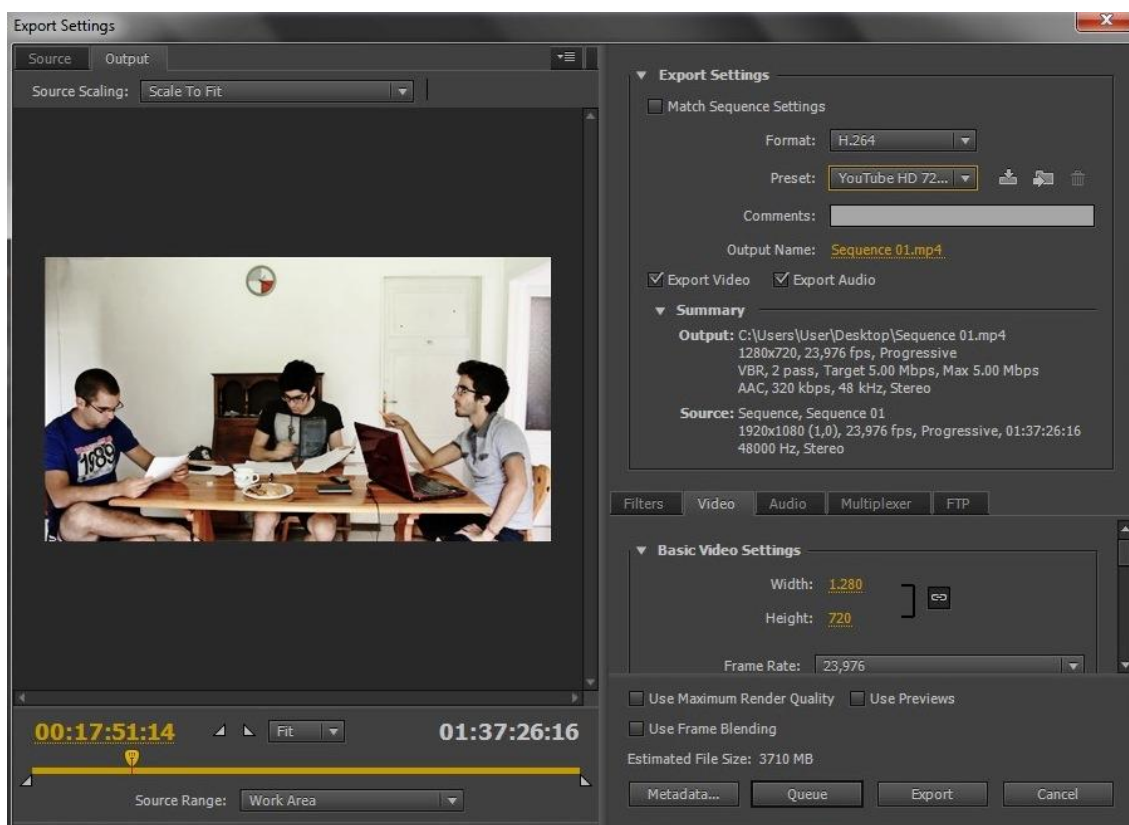


Figura 27 – Painel de exportação

Após algumas horas de processo de exportação foi assim concebido o ficheiro de vídeo final, correspondente a todo o processo de implementação até aqui descrito, com as seguintes e principais características de vídeo:

- Duração: 1 hora, 37 minutos e 33 segundos;

<sup>64</sup> Codificador, neste caso, de vídeo.

- Resolução: 1280 por 720 pixéis;
- Velocidade de leitura: 23 fotogramas por segundo.
- Formato: MP4

### 3.5.2 Divulgação

Da finalização da conceção da documentação adveio o processo da sua divulgação.

Uma vez que o propósito original deste documento audiovisual seria a sua exposição e divulgação *online* podendo, dessa maneira, ficar disponível para ser visualizado e compartilhado por qualquer internauta que assim o desejasse com o objetivo quer informativo, uma vez que não deixa de documentar uma determinada realidade, quer simplesmente recreativo, foi, como previamente pensado, eleito o *site* de partilha de vídeos YouTube como destino deste projeto.

Desta feita, acedendo ao *site*, foi de forma simples e intuitiva que foi feito o *upload* do ficheiro de vídeo. Para tal, acedeu-se à opção “carregar” e, após seleccionar o ficheiro em causa, o próprio deu início, de imediato, ao seu carregamento.

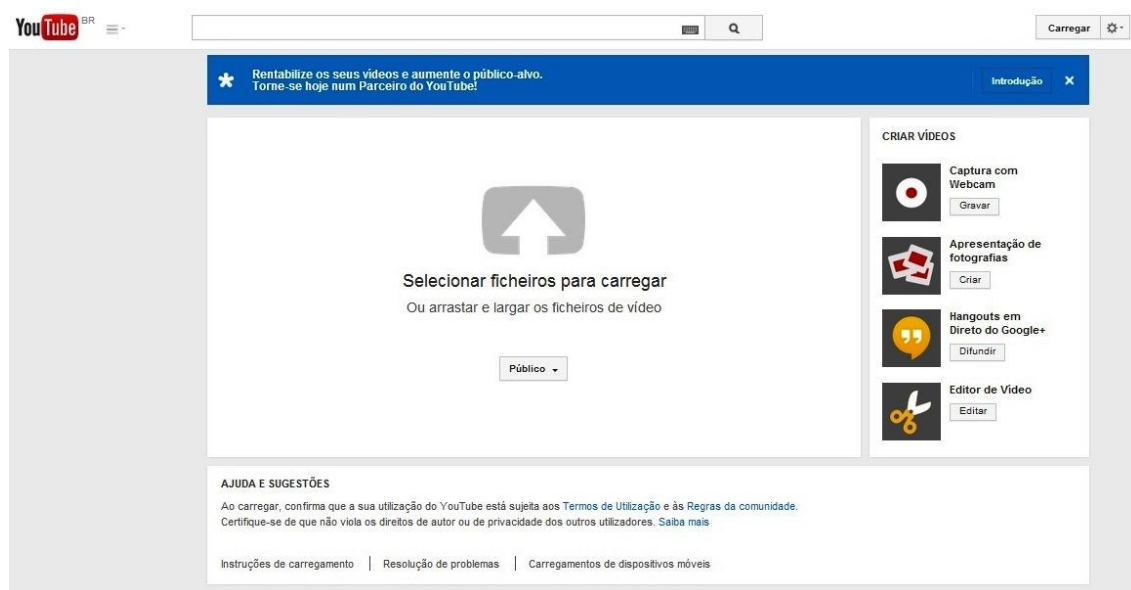


Figura 28 – Carregamento de vídeos para o YouTube

No entanto que o vídeo esteve a ser carregado, algumas opções de personalização do mesmo, disponibilizadas pelo YouTube, puderem ser preenchidas, tais como o título do vídeo, a sua descrição, as palavras-chave pelas quais pode ser pesquisado, o seu tipo de privacidade, entre outras de menor importância.

No entanto, se o utilizador assim o desejasse, poderia recorrer às definições avançadas nas quais teria à sua disponibilidade uma enorme panóplia de definições e informações personalizáveis.

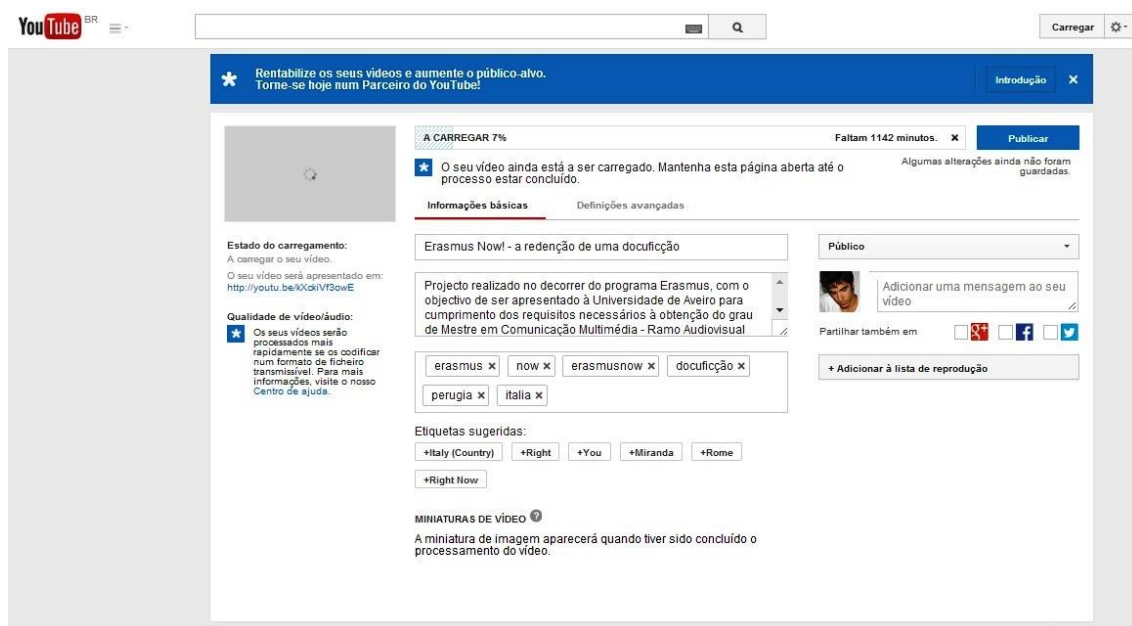


Figura 29 – Personalização do vídeo enquanto é carregado

Ulteriormente ao carregamento do vídeo, este passou a ficar disponível, pronto para poder ser visualizado e partilhado, através da seguinte hiperligação: <http://youtu.be/kXckiVf3owE>

Ao visualizar o vídeo, o espectador pode usufruir de algumas funcionalidades do YouTube entre as quais se destaca a opção de dar a escolher ao espectador a resolução com que deseja visualizar o vídeo. Uma vez que o *upload* do mesmo foi realizado com uma resolução máxima de 720p<sup>65</sup>, o YouTube disponibiliza toda uma gama de resoluções anteriores a essa bem como a resolução máxima permitida.

Desta forma completou-se o desenvolvimento da componente prática deste projeto. Seguem-se, então, as devidas conclusões e reflexões respetivas a este trabalho.

<sup>65</sup> Refere-se à resolução de 1280 por 720 pixéis.

## **4. Conclusão**

### **4.1 Considerações Finais**

Concluindo esta investigação e com base na pergunta de investigação estabelecida no início deste documento é possível retirar, agora, algumas ilações a partir do trabalho desenvolvido no decurso deste projeto.

O conceito de docuficção apesar de alternativo tem vindo a evoluir. Ao longo desta investigação foi possível ficar a perceber os conceitos chave associados ao projeto e a sua história, através de uma elaborada fundamentação histórica vindo a ser possível utilizar os seus recursos para a criação da docuficção “Erasmus Now! A redenção de uma docuficção”.

Este trabalho teve como objetivo divulgar algumas das vivências de que um aluno ao abrigo do programa Erasmus pode experienciar. Para que esse objetivo tivesse sido cumprido houve uma grande contribuição de todos os que neste projeto participaram de forma indireta e nele foram retratados.

O facto de praticamente todo projeto ser capturado na primeira pessoa, em formato *handycam* ajuda a melhorar esta experiencia visual causando a sensação de que o espectador faz parte da ação.

Contudo, na maioria dos aspetos desta docuficção, foi possível empregar a metodologia processual comum à realização tanto de um documentário como de uma ficção.

### **4.2 Limitações ao estudo**

No decorrer deste trabalho foram descobertas algumas dificuldades e limitações que de algum modo restringiram o seu desenvolvimento.

- Material: como foi já referenciado no capítulo da implementação prática, foi escasso o material disponível para a correta captura de imagem. O material básico com o qual foi possível trabalhar foi, ainda assim, inapropriado para algumas situações, sobretudo aquando da captura;

- Equipa: apesar das tarefas correspondentes à realização da docuficção terem sido distribuídas por uma equipa de três elementos, esta, ainda assim, revela-se parca para a quantidade de trabalho que um projeto audiovisual deste tipo normalmente envolve. Caso fosse possível ter contado com todo o material que era inicialmente pretendido e o mais correto para a realização deste projeto, seria praticamente impossível realizar o projeto com uma equipa de três elementos;

- Bibliografia: aquando da conceção do suporte teórico para este projeto, enquadramento teórico, a bibliografia encontrada, relacionada com o termo docuficção, revelou-se muito escassa, talvez por ser este um género alternativo e pouco utilizado, o que dificultou a sua elaboração.

#### **4.3 Sugestões de Investigação Futuras**

Todas as investigação académicas abrem portas para que novos projectos possam ser futuramente realizados como, por exemplo, realizando uma diferente abordagem em relação ao mesmo assunto, possibilitando novas perspetivas de investigação e um aprofundamento cada vez maior do tema analisado.

Seria extremamente interessante que este tipo de projecto fosse realizado por todos os alunos, portugueses ou não, que frequentam o programa Erasmus, podendo assim dar a conhecer os melhores locais para o estudo em mobilidade e criando uma espécie de comunidade que realiza ou realizou em determinada altura o Erasmus havendo partilha de experiencias, problemas vividos e o dia-a-dia de cada um.

## 5. Referências Bibliográficas

Aufderheide, P. (2007). *Documentary Film: A Very Short Introduction*, Oxford University Press.

Candeloro, J.-P. (2000). *Docu-fiction: Convergence and Contamination Between Documentary Representation and Fictional Simulation*. Scienze della Comunicazione. Lugano, Università Della Svizzera Italiana.

Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press.

Melo, C. T. V. d. (2002). *O Documentário como Género Audiovisual*.

Nazareth, A. J. B. B. (2010). *Documento. Documentário... (O género a partir de uma ideia)*. Ciências da Comunicação, Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Oliveira, T. C. M. d. (2010). *User Generated Content Audiovisual para Instituições de Ensino Superior*. Departamento de Comunicação e Arte. Aveiro, Universidade de Aveiro. Mestrado.

Ramos, F. P. (2003). *O que é o Documentário? Estudos de Cinema*. E. Sulina.

Renó, D. P. (2008). *El Montaje Audiovisual Como Base Narrativa Para el Cine Documental Interactivo: Nuevos Estudios*. Revista Latina de Comunicación Social.

Telotte, J. P. (2001). *Science Fiction Film*, Cambridge University Press.

Tomba, M. G. M. S. R. A. (2002). *Web-documentário - Uma Ferramenta Pedagógica para o Mundo Contemporâneo*. Comunicação Social, PUC-Campinas. Licenciatura.

Trindade, T. N. (2010). *O Documentário e o Seu Público*. Revista Rumores. 1.

Tymn, M. B., Ed. (1981). *The Science Fiction Reference Book*, Starmont House.

Yakhni, S. (2001). O Eu e o Outro no Filme Documentário: uma possibilidade de encontro. Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Mestrado.